特別付録CD-ROM!! 米光一成氏オリジナルゲーム収録!

平成16年11月1日発行第11巻8号通巻94号

ゲーム批評

http://www.microgroup.co.jp/

Vol.59
11 2004
880 yen

ゲーム批評10周年特別企画

第1特集

ゲームソフト再批評

ライター陣が再批評するこの1本！
あのゲーム業界人は今何をしている!?

バイオハザード2 塊魂 AZEL－パンツァードラグーンRPG ビートマニア トゥームレイダース スターホース
巨人のドシン1 バイオハザード Air Doom ラリースポーツチャレンジ2 エースコンバット04 シャッタードスカイ

ソフト批評

流行り神 警視庁怪異事件ファイル
ペーパーマリオRPG
ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン
michigan～ミシガン～
幻想水滸伝Ⅳ
サーティーン 大統領を殺した男
DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー
天誅 紅
グラディウスⅤ
続・ボクらの太陽～太陽少年ジャンゴ～
フルハウスキス
KOF MAXIMUM IMPACT
シャイニング・フォース 黒き竜の復活
めいわく星人 パニックメーカー

特別とじこみ付録
CD-ROM

米光一成氏の最新作

「魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記」

第2特集
～古いソフトはどうなるのか～

ゲームが消える!?

最前線クリエイターに聞く
『3年B組金八先生』
制作者vsライターの特別ホンネ対談！

ゲーム批評
2004 11 Vol.59
ゲーム批評10周年特別企画 ゲームソフト再批評
特別付録CD-ROM付き！

MICRO MAGAZINE

ゲーム批評 2004・11 Vol.59

「ゲーム淑女録」はお休みさせていただきます

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 DC:ドリームキャスト SS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

Contents

Topics

01 2004 November

アーケード復調の兆し？ 第42回AMショー総括

春のAOUに引き続き、明るい材料が見え始めた今年のアミューズメントマシン（AM）ショー。アーケード氷河期の終わりは、もうすぐそこまで来ているのか？

Text by 編集部

9月2日〜4日、東京ビッグサイトにて第42回AMショーが開催された。春のAOUショーに続き、国内アーケード産業のさまざまな製品が展示されたわけだが、今回はさらにオンライン対応のタイトルが目立つようになった。

完全新作だけでも、セガの『セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー』、サミーの『ネットセレクト競馬（仮）』、アルゼの『ダイダロスの迷宮』、タイトーの『ハリキリオンライン プロ野球』、リバーサービスの『通信対戦麻雀 闘龍門』といったタイトルが挙げられるし、続編ものを含めるとその数はさらに膨らむ。

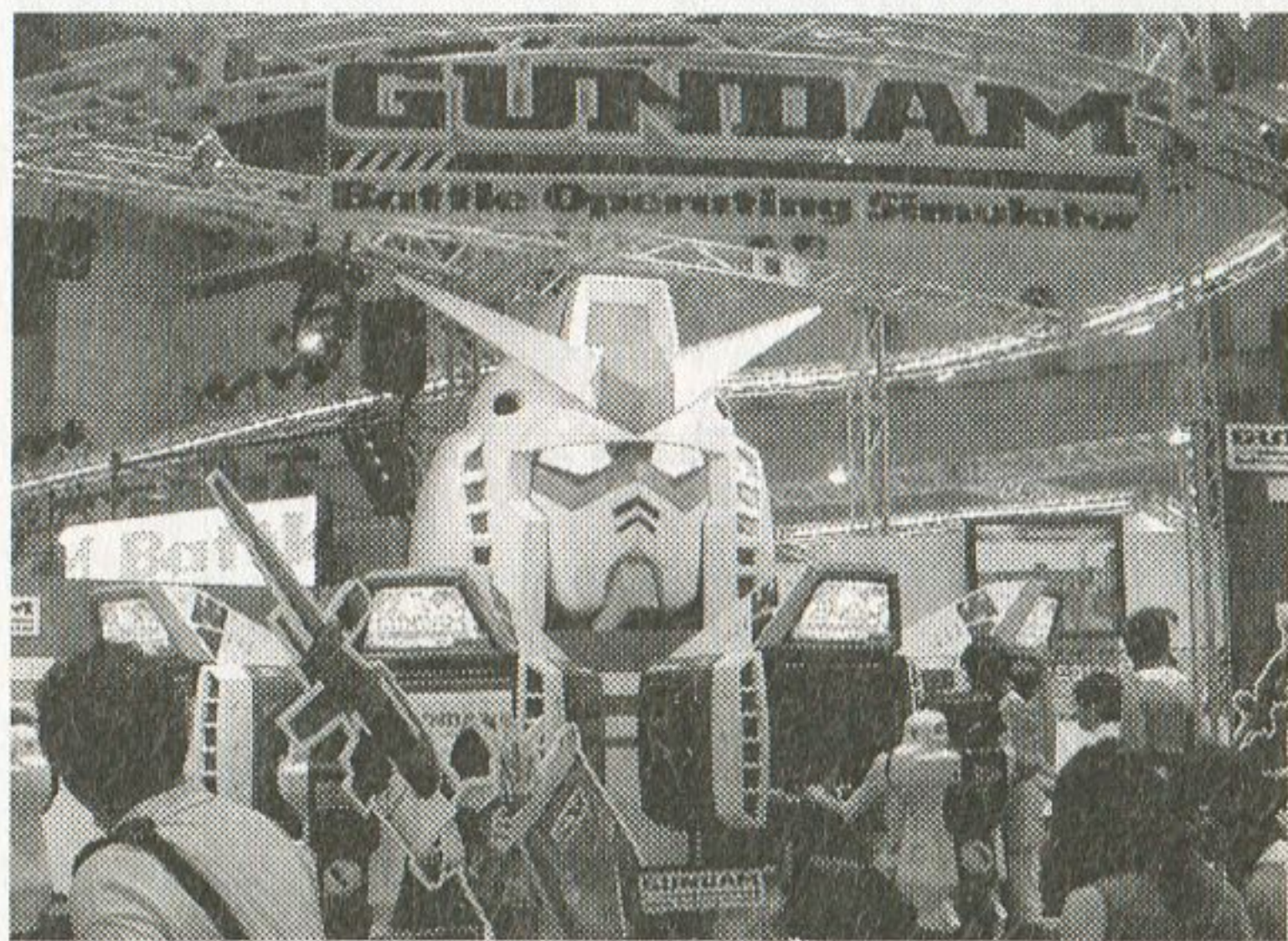
もはやオンライン対応にあらずばアーケードゲームにあらず、というような空気になってきた感はある。実際に稼働する場合は、通信環境の整備のほか、新型筐体への入れ替えなども必要と、店舗側の設備投資費増大を招くわけで、単純に喜べる現象でもないが。

もうひとつの傾向は、カード制を採用してリピーターの定着を狙ったタイトルの増加だ。まずセガは、ガンシューティングにカード制を導入し、記録されたプレイ内容に応じて展開を変化させるという新機軸を盛り込んだ『ゴースト・スカッド』を出展。また、大型筐体久々の新作となったバンプレストの『機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター』も、カードにプレイ内容を記録して新機体や武装が追加されるシステムを搭載している。

総じて、操作の簡単なタッチパネル式筐体でライト層を集客し、さらにその客を、リプレイ欲求をあおるオンライン対応ゲームとカード記録式ゲームで定着させる——という経営モデルを、業界として提案しているような印象がある。

結局、いくらプライズやメダルマシンがとっつきやすさでライト層を引き付けるといっても、「単純だから遊びやすい」ということはすなわち飽きやすいわけで、新たな戦略の展開は必須だったのである。それを認識し始めたのだとしたら、先の見通しも明るいと判断していいのではないだろうか。

また、従来型の筐体を使用するものに関しても、カプコン久々の新作『CAPCOM FIGHTING Jam』、タイトーの『翼神 ギガウイングジェネレーションズ』、そしてシューター注目のケイブの新作『虫姫さま』など、コアな層が歓迎するタイプの新作が登場。特に、最近プライズマシン分野に力を集中していたカプコンが満を持して発表した新作は、今後も要注目だろう。

春のAOUから引き続き、若干上昇の兆しが見られたアーケード業界。これからの逆襲に期待したい。

やはり一番目立っていたのはバンプレストブース。ある意味ファンの待ち望んだ「夢のマシン」は業界の切り札となるか？

Topics

02 2004 November

好調のコーエーに差す一筋の黒い影……

順調に業績を伸ばしているコーエーが、自信を持って放つ『決戦Ⅲ』。だがそこには、無視できない不安要素が隠れている。

Text by 編集部

最近好調のメーカーといえば、やはりコーエーを外すことはできない。『無双』シリーズのヒットに後押しされる形で、『信長の野望』や『大航海時代』のオンライン化展開、そして中国市場への進出など、派手さはないものの近年着実に業績を伸ばしつつある。

そんな中、東京・六本木ヴェルファーレという華やかな場で、同社の最新作『決戦Ⅲ』の発表会が行われた。シリーズ第1作がPS2発売と同時にリリースされたということもあり、会場にはSCEの久夛良木社長も登場するなど、まさにコーエーの意気込みが感じられる発表会となった。

だが、今回発表された『決戦Ⅲ』の概要を見るにつけ、一抹の不安がよぎるのを否定できない。

本作のコンセプトは「プレイヤーが介入できる部分を従来よりも大幅に増やす」と要約することができる。過去のシリーズでは配下の部隊に指示を出すのがプレイヤーの役割で、あとは基本的に「見るだけ」の状態だったが、本作では主人公の信長とその兵士を直接操作することが可能となった。つまりアクション性をかなり向上させた仕様となっているのだが、こうなるとどうしても『無双』シリーズの影がちらついてしまうのである。もちろんこれからの作り込みで変化する可能性はあるが、そもそも前述の基本コンセプトは、正しい選択だったのだろうか。

最近のコーエーの戦略は、あくまで推測だが『決戦』や『無双』シリーズなどを通して、これまで歴史ものを敬遠していたユーザーに興味を持たせ、そのうえでより深い世界を望む人に『信長の野望』などの本格歴史SLGを提供する、というものであろう。

その初手、「歴史に興味のないライト層へのアプローチ」に関しては、『決戦』と『無双』がそれぞれ担うべきものは実は違うのではないか。『無双』シリーズは歴史の面白さを提示するにとどめ、ゲームとしての爽快さを追求したACGである。一方『決戦』シリーズはそれより一歩進んだ、「歴史シミュレーション」そのものの入門ソフト的な位置にいた。

そんな『決戦』からSLGの要素が減少するということは、すなわちこの「階段」が失われる危機ということである。

ただでさえ敷居が高く近寄り難い本格歴史SLGが、これで完全に孤立し先細っていってしまうのではないか——そんな不安がどうしてもぬぐえないのだ。

襟川会長、プロデューサーのシブサワ・コウ氏など、コーエーの中枢が一堂に会した発表会となった

Topics 03 2004 November

進む業界再編 D3パブリッシャーの描く未来は!?

廉価版ソフトの雄・D3パブリッシャーが、『はじめの一歩』のESPを買収した。良質のキャラゲーは生まれるか!?

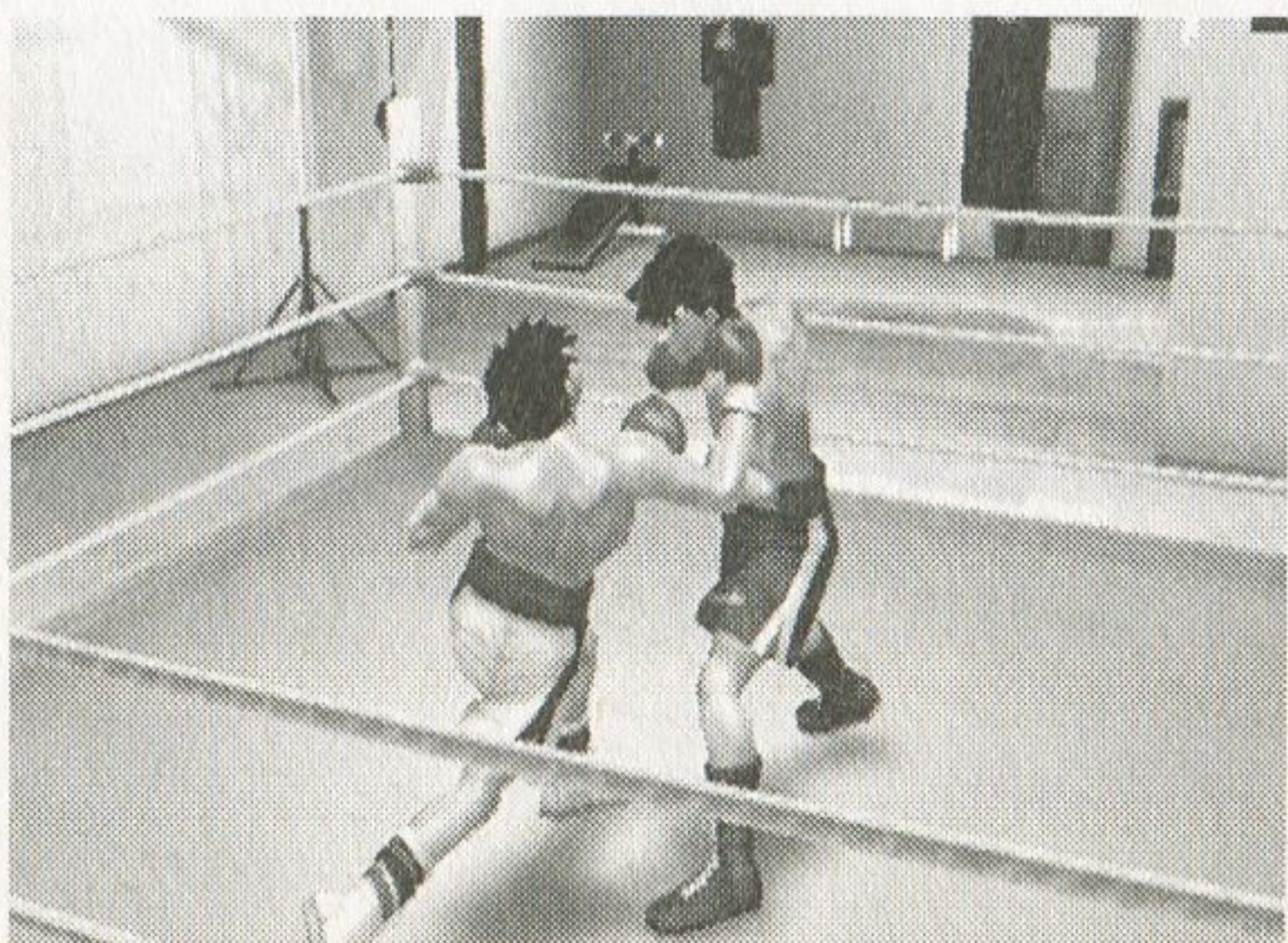
Text by 編集部

8月26日、D3パブリッシャー（以下、D3）は、『はじめの一歩』で知られるエンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング（以下、ESP）の株式を取得し、子会社化することを発表した。この2社の結びつきは、進む業界再編の中でも前向きな、ユーザーに期待を抱かせるものになりそうだ。

D3といえば、SIMPLEシリーズという廉価版ソフトの代名詞を発表し続けるメーカー。もう一方のESPは、人気漫画『はじめの一歩』をただのキャラゲーにはせず、驚くべき作りこみでファンを納得させた。今後は版権ものに対するESPの実績を生かし、漫画をはじめとする版権ゲームビジネスを展開していく予定だ。

どんな作品をゲーム化するのか気になるところだが、主力少年誌系漫画が、すでに軒並みゲーム化されていることを考えると、考えられる大きな「ネタ」は青年誌系、もしくは最近カプコンの参入などでにわかに活気づいている少女漫画誌系だろうか。もともとD3は乙女ゲーを多数発売している経緯があるだけに、考えられなくもない。かつてSIMPLEシリーズで業界に一石を投じたD3だけに、新たなユーザーを開拓していく気概があると期待したいところだ。

そもそも漫画等を原作にした「キャラゲー」は「クソゲー」に近いという前例が数多くあるし、ユーザーの認識もそうだろう。もちろんESPの『はじめの一歩』シリーズはその例から漏れる出来栄えであったわけだが、「廉価版メーカーが出すキャラゲー」という組み合わせは、ユーザーから見ると不安材料同士の結びつきと受け取られる可能性もある。そういったマイナスイメージを抱かせないために、ESP制作の版権ものゲームについては、D3ではなくESPの名前で発表されることになるのだろう。

これら両社の今後に目を向けるとともに、ESPを手放した側、ゲームアーツについても触れてみたい。今回ESPの全5600株を1億2000万円で売却したゲームアーツは、かなり苦しい状況が続いているとささやかれている。5月には『ラグナロクオンライン』等を擁するガンホー・オンライン・エンターテイメントとの資本及び業務提携を行い、初のオンラインゲーム開発に乗り出すと発表された。だがここに来て、利益の見込めるESPを手放すということは、かなり苦しい状態なのではないかと推測される。もちろん、3社それぞれの思惑が絡み合ってのことであるから一概には言えないが、今回の再編の裏には、もしかすると想像以上のゲームアーツの危機がひそんでいる可能性もある。

D3が『はじめの一歩』シリーズでも高い評価を得たESPを手に入れた意味は非常に大きい

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

2004年7月中旬～9月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

7月

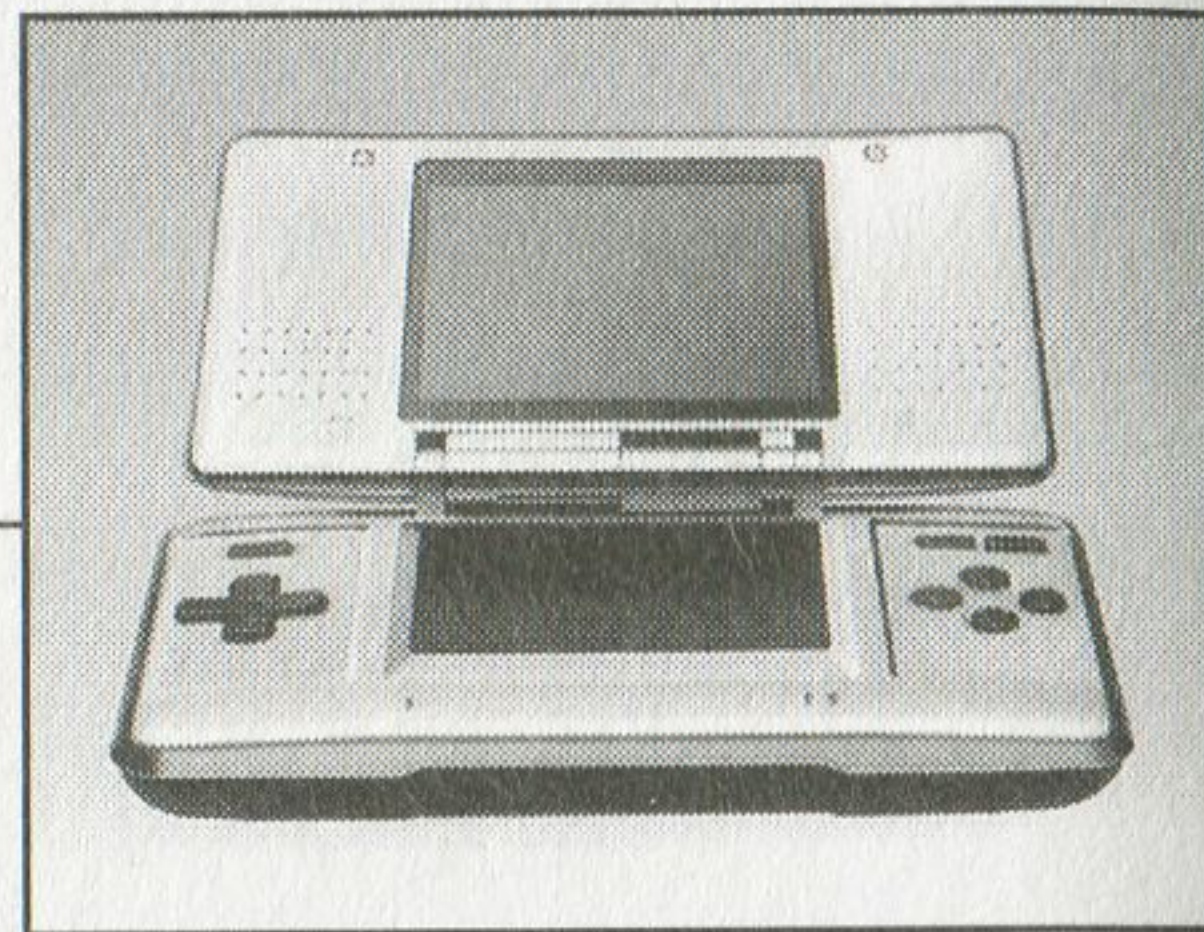
15日 「XBOX Live」の会員数が全世界で100万人を突破。

17日 国立科学博物館にて「テレビゲームとデジタル科学展」開催。

21日 「東京ゲームショウ 2004」時に開催される「TGSフォーラム」の概要が発表される。

24日 「東京キャラクターショー 2004」が千葉・幕張メッセで開幕。

28日 任天堂の新型携帯ゲーム機の正式名称が「ニンテンドーDS」に決定。本体デザインも変更に。①

30日 スクウェア・エニックスが映像作品『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』を第61回ヴェネチア国際映画祭に出品すると発表。

① 以前まで公開されていた試作デザインよりも、全体的にシャープなラインに。おもっちゃっぽさが消えたという感じ

8月

3日 セガがPCソフト『シェンムーオンライン』を発表。中国市場への本格参入も同時に明らかに。

4日 発売延期を重ねていた限定XBOX「かすみちゃんブルー」の発売日が10月7日に決定。②

6日 コナミのPS2ソフト『ワールドサッカー ウイニングイレブン8』が発売と同時に売り上げ100万本を突破。

19日 XBOXが06年FIFAワールドカップの公式家庭用ゲーム機に。

21日 千葉・幕張メッセにて「キャラホビ 2004」開催。

26日 コナミがゲームクリエイターの無料体験講座「KONAMI Creator's Jam 2nd Stage」を開催。

D3パブリッシャーがエンターテイメント・ソフトウェア・パブリッシング(ESP)の全株式を取得、完全子会社化へ。

SNKプレイモアがアルゼに対し損害賠償請求の民事訴訟を提起。

28日 オンラインゲーム専門部会の第3回研究会が開催。

② 前回の発売延期でXBOXユーザーを悪い意味でヒートアップさせただけに、今度こそはきっちり発売したいところ

9月

1日 英・ロンドンで「ECTS 2004」、「European Developper's Forum」、「Game Stars Live」の3イベントが同時開催。

2日 「第42回アミューズメントマシンショー」、東京ビッグサイトにて開幕。③

3日 バンダイとナムコが共同でPS2ソフト『機動戦士ガンダム(仮称)』を制作すると発表。計画名は「プロジェクトペガサス」。

③ 来場者数は前年比で約2000人増の微増となったが、会場キャパシティ的にもうこのあたりが限界なのかも……

再批評

第1特集

ゲームソフト

——再批評を行うにあたって

10周年を迎えた弊誌「ゲーム批評」。業界ネタやジャンルネタ、時代に合わせて若干の変更は行ってきたが、いつまでも変わらないものがある。それが「ソフト批評」。
クリアを前提として、最後までプレイしたライター陣がその作品の本質を斬る、弊誌の人気コーナーではある。が、時期や話題によって扱われなかったタイトルも多い。もちろん一度は扱われたが読者の方からとても納得ができない、と言われたものも多々ある。そんな10年間のタイトルのうち、各ライターが再度批評を行いたいタイトルを選んで再批評することとした。読者の方からも本特集に向けてさまざまな意見をお寄せいただいたが、限りのある誌面、各ライターに一任することをご了承いただければと思う。

『Ｄｏｏｍ』

初代『Ｄｏｏｍ』は手抜きの塊である

初代『Ｄｏｏｍ』を完成させるうえで奇才ジョン・カーマックが用いたトリックとは。FPSの開祖を読み解く。

text by 大槻博典
プレイ時間：5時間

必要なものと必要でないもの

オンラインゲームとコミュニティの歴史を記した名著「ダンジョンズ&ドリーマーズ」の『Ｄｏｏｍ』開発のくだりに、このような描写がある。

「(ジョン)カーマックのビジョンを当時の貧弱な家庭用コンピュータに適合させるには、さまざまなトリックを使わざるを得なかった」

今回あらためて初代『Ｄｏｏｍ』をプレイしてみて感じたのが、この「トリック」の数々だ。幸いにも現在『Ｄｏｏｍ』はソースコードがインターネット上で公開されており、いくばくかの解説も行われている。そこで、これらの資料をもとに、『Ｄｏｏｍ』を構造的な視点から見ていきたい。

『Ｄｏｏｍ』のプログラミング思想の根幹に「プレイヤーから見えない物は画面上に描かない」という点がある。

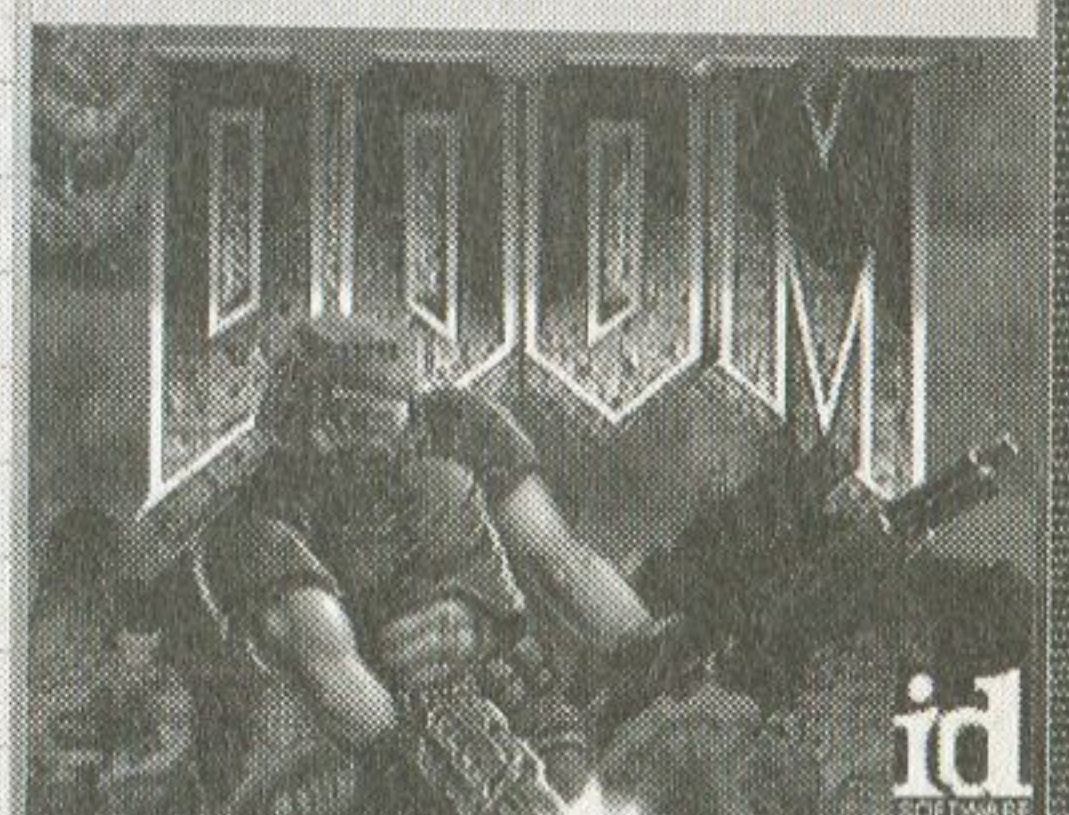
現在の3Dゲーム開発では、部屋とキャラクターを3Dモデルで作り、それらをマップ上に配置して、リアルタイムレンダリングすることで画面を描写している。しかし『Ｄｏｏｍ』では驚くことに、ポリゴンが一切使用されていない。壁や柱はワイヤーフレームで描かれており、モンスターやアイテムは1枚の絵を平面の板に貼り付けているだけだ。

そのため部屋の中に柱があるという表現でも、部屋の壁を描いてから手前に柱を描くのではなく、壁と柱を1枚の線画として描写する。考え方としてはLINE文で部屋と柱を描き、PAINT文で色を塗る、BASICで書かれたいにしえのアドベンチャーゲームに近い。理由は簡単で、そのほうが高速で描画できるからだ。

また「主人公の視線は左右に動くが、上下には動かない」という点にも注目したい。つまり画面は横方向には回転するが、縦方向には決して回転しないのだ。そのため『Ｄｏｏｍ』では壁や柱は絶対に垂直、床やテーブルは水平に描写される。視線が上下に動くと、壁も視線に合わせてゆがませる必要があるからだ。この計算を横方向に限定することで、高速描写と画面の描き変えを可能にしている。

さらに敵キャラクターのアルゴリズムについても、面白いトリックが見られる。中でも敵と主人公との距離の計算は必見だ。彼我の距離は平面マップ上のX、Y座標の差異から導き出せる。おなじみのピタゴラスの定理だ。しかし『Ｄｏｏｍ』では、ルートで求めるところをXYの距離だけを使って簡易計算している。正確な距離よりも、実行速度の速さが重視だったのだ。

まだまだ挙げれば切りがないが、こうしたトリック(手抜きといっ

ジ アクションSTG
メ イド・ソフトウェア
機 PC
¥ 6,090円(5%税込)
発 93年12月

＊『Doom』のシェアウェア版は現在もイド・ソフトウェアから配布されている。
『ZDOOM』などユーザーカスタマイズ版も存在する。<Doom95> ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/doom/win95/doom95.zip

ても良い）が用いられた理由は、当時の貧弱なマシンスペックにある。『Ｄｏｏｍ』が発売された93年といえば、インテルから初めてペンティアムが発売された年で、2Dグラフィックカードが全盛の時代だった。こうした制限の中で、いかに画面の描画速度を稼ぎ、高速なスクロール表現を可能にするか、徹底して演算速度の効率化が求められたのだ。

ロメロとカーマックが目指したものとは？

では、こうしたトリックで『Ｄｏｏｍ』はクソゲーになったのだろうか。答えは正反対で、『Ｄｏｏｍ』の無償バージョンはリリース5ヵ月で130万回もダウンロードされる、大ヒットソフトとなった。共同開発者のジョン・カーマックとジョン・ロメロは、『Ｄｏｏｍ』にとって何が大切で何が不要か、よく理解していたのだ。

実際に初代『Ｄｏｏｍ』はマルチプレイだけでなく、シングルゲームとしても良くできている。何よりモンスターやアイテム配置における、緩急のリズムが素晴らしい。またクリア後も隠し部屋を見つける楽しみがあり、時には放射能沼の奥に部屋が隠されていたりする。リスクを冒して探索したプレイヤーは、相応のリターンが得られる寸法だ。ドラム缶の連鎖爆発で敵を一斉撃破する気持ちよさも、優れたアクセントになっている。これらはみな、任天堂ゲームに共通して見られる文法だ。

実際にロメロとカーマックは、イド・ソフトウェア設立の前に、『コマンダー・キーン』という横スクロールアクションゲームを開発している。これらはPC版『スーパーマリオブラザーズ』とも言える内容で、彼らは開発版を米国任天堂の法務部門に送って無視されたりもしている。『Ｄｏｏｍ』は『スーパーマリオ』の3D版だった、という読みはうがちすぎとしても、両者には面白いゲームに共通して見られる要素がある。そしてプログラムとは、その面白さを実現するための道具にすぎないのだ。それを今回の再批評ではっきりと認識することができた。

選定理由と今後望むゲーム

過去10年のゲーム史において、『Ｄｏｏｍ』を最も影響力のあるタイトルのひとつとして挙げることに、正面から反対する人は少ないだろう（正確には93年12月のリリースから11年目になるが）。

実際『Ｄｏｏｍ』は登場以来、FPSという新ジャンルを築いただけでなく、オンラインコミュニティやMOD文化の形成など、インターネットと密接に結びついて、ゲームの枠を越えた影響を与えてきた。

幸い初代『Ｄｏｏｍ』は、ソースコードの解説や、当時の開発状況など、海外ゲームの中では比較的資料が入手しやすいタイトルである。折しも今年は最新作『Ｄｏｏｍ3』が発売された年だ。これを機会に、初代『Ｄｏｏｍ』について、少し突っ込んだ整理をしておくことも無駄ではなかろう。それが今回、再批評を行う動機となった。

さて、ここ数年E3の注目トピックのひとつになっているのが、『Ｄｏｏｍ』をはじめとしたFPSのエンジン進化であることは、読者諸兄ならご存知のとおりだ。グラフィックカードやマシンパワーの進化を背景に、どれだけ精密なバーチャル空間を作り出せるかが、最近のFPSのトレンドになっている。

しかし、言うまでもなくリアルな空間創造とゲームの面白さは別物だ。それは初代『Ｄｏｏｍ』で用いられた、プログラミングにおける「トリック」の数々が証明している。

現在FPSをはじめとした一部のゲームは、リアルであることを金科玉条に進化しているように見える。しかし、究極のリアル＝現実は常に楽しいことばかりではない。現実の面白さを抽象化し、誇張することが、面白いゲームを作るうえで普遍的な要素であることを、再批評を通してあらためて記しておきたい。

【参考文献】「Doomのソースコードに見る3Dゲームの高速化技術と思考ルーチン」（Botchy著／C MAGAZINE 2000年1月号掲載／ソフトバンク パブリッシング刊）「ダンジョンズ＆ドリーマーズ」（ブラッド・キング＆ジョン・ボーランド著／ソフトバンク パブリッシング刊）

『バイオハザード』

ポリゴン、カメラワークを本当の意味で認知させた時代の寵児

この作品ほど多くの客層に遊ばれたゲームは少ない。ゲーム中毒者からライトゲーマーまで誰もが夢中になった……。

逃げ出した事実

本作が登場したとき、筆者はアメリカにいた。友人が日本のPSを所有していたため、コーラ片手にプレイさせてもらったことを昨日のように覚えている。誰もいない部屋で電気を消して閉じこもってのプレイ。ルームメイトはテレビを見ていたのでリビング。その状況でプレイを続けること30分。窓を蹴破り犬が襲いかかってきた瞬間に、コントローラを投げ出して友人のところまで走った。もちろん落ち着いてから部屋に戻るとゲームオーバーになっていた。

『バイオハザード』（以下『バイオ』）の個人的な経験なのだが、誰もが初めてプレイした際には同じような経験をしたのではないだろうか？　それほど初めての『バイオ』は怖かった。

演出だけではない

『バイオ』は怖さを乗り越えることができれば至って楽しいゲームに変わる。モンスターを見つけてから攻撃するまでは、ある程度自動的に照準を合わせてくれる。確かにモンスターの配置や動きが絶妙なので、どうしても緊張を持続させなくてはならないのだが、ゲームの難易度で言えば決して高いとは言えないレベルだ。

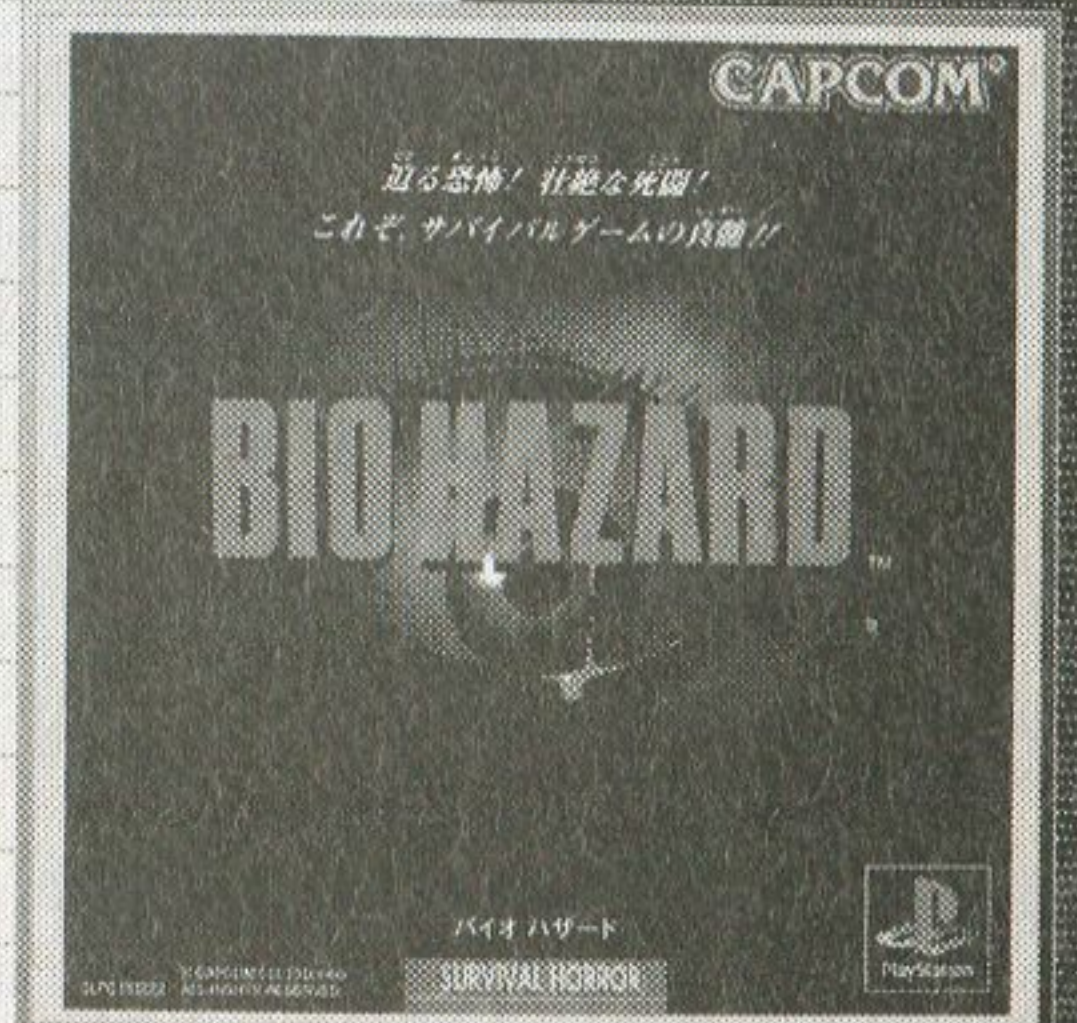
楽しさの根幹をなしているのは、ロールプレイング（役割を演じること）に尽きる。何もしなければモンスターにやられてしまう緊張感も、武器を探して相手に向かって発砲するアクションも自分で行っているのだ。自分が操作するキャラクターが汗をかくこともなければ、驚くこともない。恐怖やパニックシーンに驚くのは自分自身であり、敵を探して手に汗握るのもプレイヤーでしかない。これをロールプレイングと呼ばずしてなんと呼べばいいのか。

プレイヤーが自然に役割を楽しむことができる部分も同作品の素晴らしい部分。クチコミで購入者が増えた事実もゲームの本質的な楽しさが伝わったことを証明している。演出だけで内容が伴わない映画のようなゲームであれば、クチコミで売上が伸びることはない。演出とゲーム性が混然一体となっているからこそ黎明期のキラーコンテンツなのだ。

ターゲットを選ばない

当時はPSの発売からまだ間もない時期。本当の意味でのキラータイトルも登場していない。

PSになったことでポリゴンを利用するゲームは増えたものの、有効的な使い方をしたものは『リッジレーサー』程度しかなかった。開発サイドがまだまだポリゴンで

text by Alexander服部
プレイ時間：160時間以上

ジ ホラーアドベンチャー
メ カプコン
機 PS
¥ 6090円（5%税込）
発 96年3月22日

の開発に慣れていないこともあったし、お手本とすべきゲームも少なかった。
　カメラワークに至っては、今のゲームとは比較にならないほどお粗末なものしかなかった。マニアが騒いでいたとしても、それはしょせん新しい技術などを喜ぶマニアだからであって、その数は有象無象の素人とは比較しようもない。『バイオ』のすごいところは、そんな技術的なことに興味のない素人ユーザーに対して、なんら違和感なくポリゴンのキャラクターを認知させ、そしてカメラワークの効果的な使い方を開発者たちに見せつけたことだ。

素早い敵にはラジコン操作に慣れていないこともあり、かなり手こずった記憶がある

　このゲームは演出という部分で、真にエポックメイキングな作品だったと言えるだろう。そのためには効果的なカメラワークが必須だと考えただろうし、カメラワークをうまく利用するにはポリゴンを使用すればいい。例のない演出を引き出すために既存の技術を利用している。ゲーム部分すらプレイヤーを引き込むための演出だと、思わず錯覚を起こすほど世界観になじんでいる。ここまでされれば技術や演出などといったやぼなことを考えることなく、ひとつの作品としてユーザーは楽しむことができる。その結果が売上であり、シリーズ存続の事実だ。
　この10年間でマニアから素人のユーザーまでをうならせたソフトは『バイオ』だけだろう。賛否両論あるのが世の常だが、なんだかんだ言っても『バイオハザード』をプレイしていない人はいないのではないだろうか。

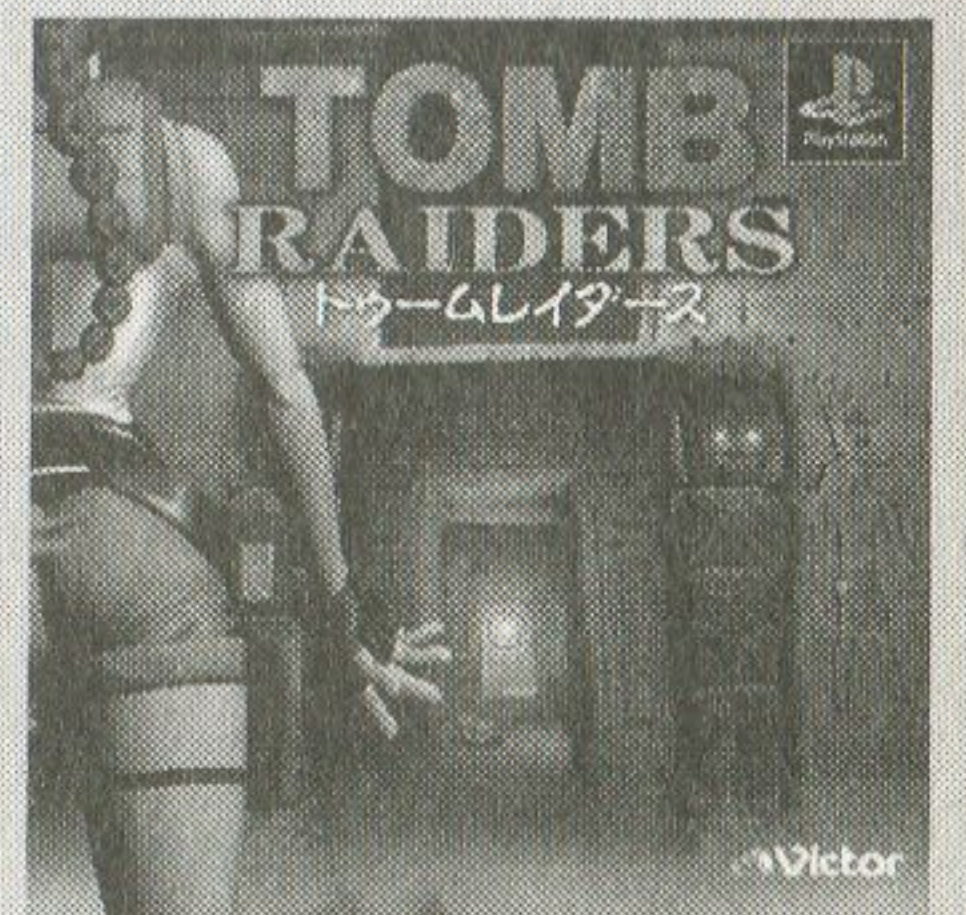
選定理由と今後望むゲーム

　PS黎明期のヒット作というだけではなく、「ポリゴンキャラクター＋カメラワークでの演出」を一般のプレイヤーに認知させた功績は大きい。
　それまでは『アローンインザダーク』ではないが、マニアしか見向きもしなかったポリゴンでの表現を、一般人でも受け入れるようになったのは同作品が初めてだろう。以降、カメラワークでの演出を多用するグラフィックなども増え、ゲームの流れそのものを変えてしまったと言っても過言ではない。
　実はホラーを表現するにはポリゴンとカメラワークというものは相性が良く、このゲームそのものも『アローンインザダーク』をはじめ、『夢見館の物語』（正確にはポリゴンではない）などの影響を色濃く受けていることは間違いない。ほかに『Dの食卓』なども恐怖感をあおるために見事なカメラワークを駆使している。
　しかしながら、一般市場に対してホラー演出とそのためのカメラワークを認知させたのは『バイオハザード』しかない。他の作品はあくまでも好事家にしか認知されなかったのだから。
　ゲーム性や世界観も見事だった。個性的なキャラクターは存在していたが、会話そのものはほとんどない。だがストーリーに対して、謎と敵キャラをテンポ良くのせることで感情移入の度合いを深めていたのだ。
　ゲーム難易度もよくできており、初めてのプレイであっても3度ほどのゲームオーバーで何とかクリアそのものはできる。
　過去10年間のゲームを振り返るのであれば、このゲームが後世に与えた影響を無視するわけにはいかないだろう。本作のように、市場やユーザーに対してのインパクトや認知を行うだけのパワーを持ったタイトルを心より望みたいところだ。

『トゥームレイダース』

ゲームに疲れたときに出会った一本 洋ゲーの自由度の高さに衝撃を受けた

テキストRPGに飽きてしまった。そんな大人ゲーマーにこそ『TR』をオススメしたい。

text by ハービー吉村
プレイ時間：20時間以上

ジACG
メビクターソフト
機SS
¥6,090円（5％税込）
発97年1月24日

大人のゲーマーは大作ラッシュで離れた？

「ゲーム批評」が創刊された10年前、スーファミ末期から次世代機（PS・SS）へ移行しようとしていた時期に、ボクと同じようにゲームを卒業しようとしていた人は多いのではないだろうか。

当時、ボクのいた編集部では、月刊マンガ雑誌を3誌発行していて（つまり月に3回、校了がある。週刊誌よりはラクだが、隔週誌よりはキツイ）、そのうえさらに、担当マンガ家のコミックスも自分で編集しなくてはならなかった。

そんな状態で仕事をしているのだから、当然のごとく、ゲームをしているヒマなど、ほとんどなかった（と言いつつも、原稿の上がり待ちの時間に、マンガ家の仕事場で『クロノトリガー』や『FF Ⅵ』をやっていた記憶があるなあ……）。

仕事が忙しかったのもゲームをやらなくなった原因のひとつだが、何よりも、あんなに夢中でやっていたRPGの画面上に現れるテキストを読むのが、ある日突然、イヤになってしまったのだ。

マンガ編集者の仕事というと、普通の人には理解しにくい職業ではあるが、乱暴にいうと、マンガ家の作ったプロット（あらすじ）を読んで、ネーム（コンテのようなもの）を読んで、完成原稿を写植指定して、校了（文字に間違いがないか確認して、印刷所に放り込む）するという作業が、主な仕事である。

仕事でさんざん、マンガ（になる前）のテキストを読まされ、そのうえ「なんで趣味のゲームでも、テキストを読まされにゃあ、いけないんじゃあ！」というような状態になっていたのだ。

あと、スーファミ末期には大作ゲームラッシュが続いたのも、大人のゲーマーのゲーム離れを促進したのかもしれない。やれどもやれども終わらないゲームを続けるほど、大人はヒマではないのだ。

難しくない洋ゲーだが自由度の高さは健在

そんな時に登場したのがPS・SS版『トゥームレイダース』（以下『TR』）だった。

『TR』のすごさはそれまでスーファミでは技術的にできなかったことを、次世代機（PS・SS）というハードの進化によって、すべて実現してしまったことだろう。

広大な3Dバーチャル空間に、精緻に作り込まれた古代遺跡を舞台として、探検中は効果音だけで進行し、イベント発生時のみに鳴り出す音楽など、今にしてみれば、ほとんど当たり前の演出なのだが、当時は画期的なものだった。

ゲーム初期のエネミー（敵）も、遺跡の中に生息している動物（狼・コウモリ・熊・ライオン）などが

中心で、かなりリアリティがあった（動物を撃つシーンがリアルすぎて、制作国のイギリスでは、動物虐待ゲームのレッテルを貼られてしまった）。

『TR』は、難しい「洋ゲー」の代名詞のように言われているが、実は、そんなに難しいゲームではない。

確かに、一発死のトラップは多いし、セーブポイントは少ない。

しかし、キャラの操作が徹底的に論理的に作られているから、冷静に操作することによって、必ずトラップをクリアすることができる。ボクの知り合いの『TR』マニアは「目をつぶっても、ステージをクリアできるゲームだ」と言っているくらいだ。

デフォルトの銃は撃ち放題！　細かいことを気にしなくて済むのは良い

そして特筆すべきは『TR』の自由度の高さだろう。

『TR』をプレイしている最中に、どうしてもクリアできないステージがあり、恥ずかしながら、深夜営業の書店に、攻略本を買いに行った。

そこにあった2冊の攻略本を買って帰ると、ナント！　そこにはそれぞれ違う2種類の攻略方法が書かれてあったのだ！

しかも、実際にボクが攻略した方法は、その2冊の攻略本とは違う攻略方法であった……。

あまりの衝撃に、SS版をクリアしたあと、PSを購入して、PS版『TR』もプレイしてしまった。

それだけでは飽き足らず、当時読者レビューを募集していた「ゲーム批評」に『TR』のレビューを投稿して採用され、いつの間にか「ゲーム批評」のライター陣のひとりとなってしまっていた。

あれから10年近くの歳月がたったというのに、『TR』ほどの衝撃を与えてくれるゲームとは、残念ながら、まだ出会っていない。

選定理由と今後望むゲーム

80年代半ばに産声を上げたゲームソフト産業は、『ドラクエ』『FF』などのメガヒットを経て10年後の90年代半ばには、ゲーム制作のプロジェクトに億の予算をかける巨大産業に成長した。

もしかすると、それがゲーム業界の首を絞める結果になってしまったのではないかと思うことがある。

新作ゲームに対して、ゲームマニアは、より美麗なグラフィックやボリュームを求める傾向がある。

その結果、制作費が高騰し、その制作費をペイできるような人気作の続編しか制作されないという現状がある。

はたして、より美麗なグラフィックやボリュームというものを、本当にユーザーは求めているのだろうか？

今回再評価した『TR』も、シリーズ化され、現在第6作がリリースされている。

日本ではほとんど評価されていない『TR』シリーズではあるが、海外では、かなりのヒットシリーズであり、順当にシリーズを重ねているかのように見える。

しかし、『TR』シリーズも、シリーズゆえに「シリーズ新作の迷宮」に迷い込んでしまった。

『TR』もシリーズを重ねるごとに、より美麗なグラフィックとボリュームを実現してきた。

しかし、『TR』の第1作が持っていたような衝撃性は、シリーズ第2作以降にはなくなってしまった。

ステージのボリュームでは第2作。エフェクトと武器のバラエティさでは第3作。グラフィックの美麗さでは第4作が突出しているが、『TR』というシリーズの本当の面白さは、第1作にしかない。

『TR』をまだプレイしたことがないなら、そして、グラフィックの古さを気にしないのなら、第1作をプレイしてみてほしい。そこにこそ『TR』の神髄があるのだから。

「ゲーム批評」にひとこと　先月号以前は買ってなかったので、比較できないけれど、ナイゲーテイストが感じられる。（神奈川県　豊田毅）

『AZEL-パンツァードラグーンRPG-』

「パクリ」のひと言で片付けるのはもったいない 喪失感と余韻の残る終末系RPG

得てして「風の谷のナウシカ」と比べられてしまう本作だが、同一ジャンルの作品ならば共通する素材があるのは当然である。

text by 天野譲二

プレイ時間：60時間以上

共通するキーワードがあるのは避けられない

本作を評価する際にどうしても付きまとうのが、「風の谷のナウシカ（漫画版）のパクリ」説である。確かに両作品は類似する部分が多い。「大異変による文明の崩壊」「人類の脅威となった大自然、異形の生物群」「それを生み出したのは過去の人類」「旧文明の遺産、それを利用する支配者階級」「パストフューチャーな空中戦艦との戦い」……。

ただし、だ。SF好きな人ならばこの辺りのキーワードを見ただけで「地球の長い午後」「人類皆殺し」「デューン」「空飛ぶ戦斗艦」など、さまざまな作品を思い出すだろう。そのほかナウシカには「やぶにらみの暴君」やメビウスの作品を想起させる部分もある。ただしこの点を掘り下げていくときりがないし、限られた誌面で筆者の拙いナウシカ論など読みたくもないだろう。要は両作品とも解析していけばその源流がいくつもあり、異世界を舞台としたファンタジーSFという流れに両作品が位置すると考えれば、共通する素材があるのは当然である。特に『パンツァードラグーン』（以下『パンドラ』）シリーズがドラゴンを旧世紀の遺産かつ破壊者と設定し、そこから話を広げた以上、前述のようなキーワードが出てくるのは不可避と言える。パクリうんぬんだけで本作をおとしめるのは、あまりにももったいないと書いておこう。

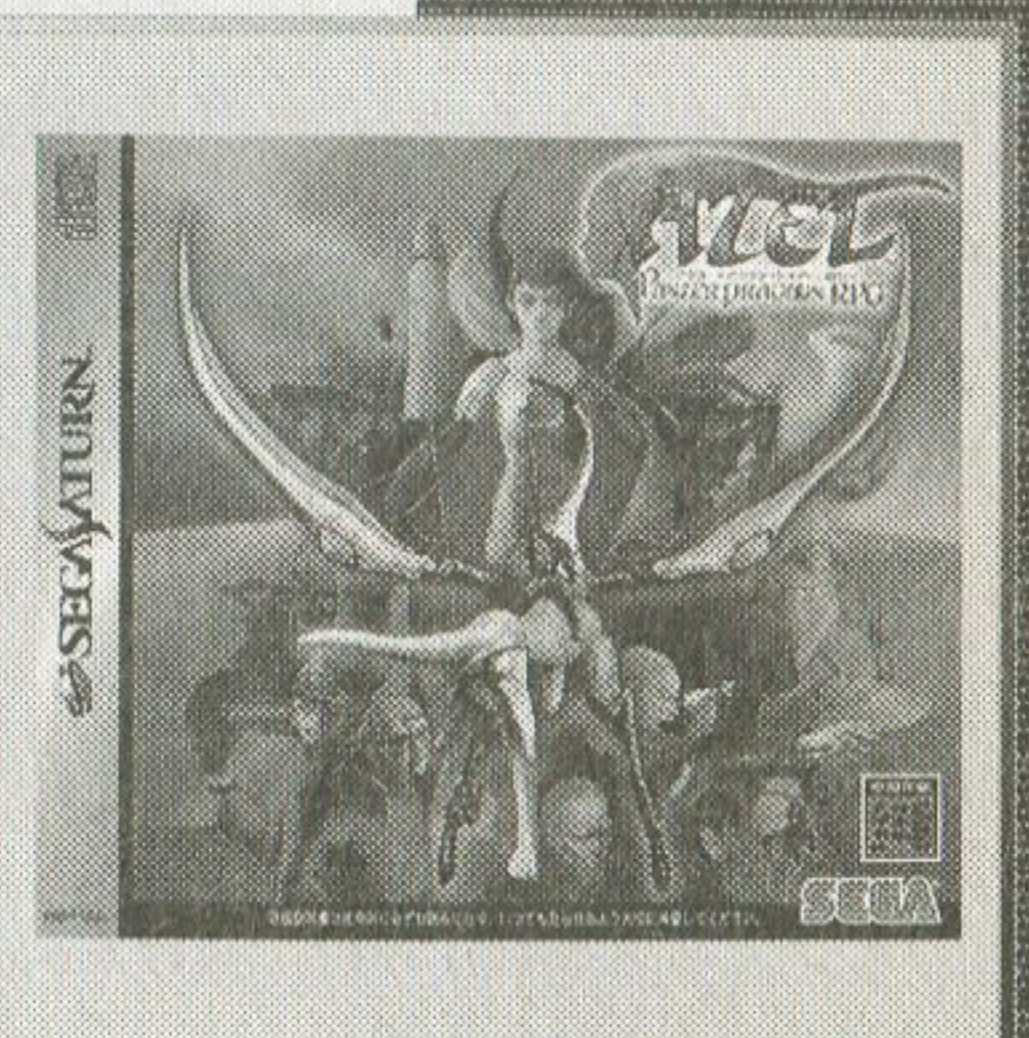
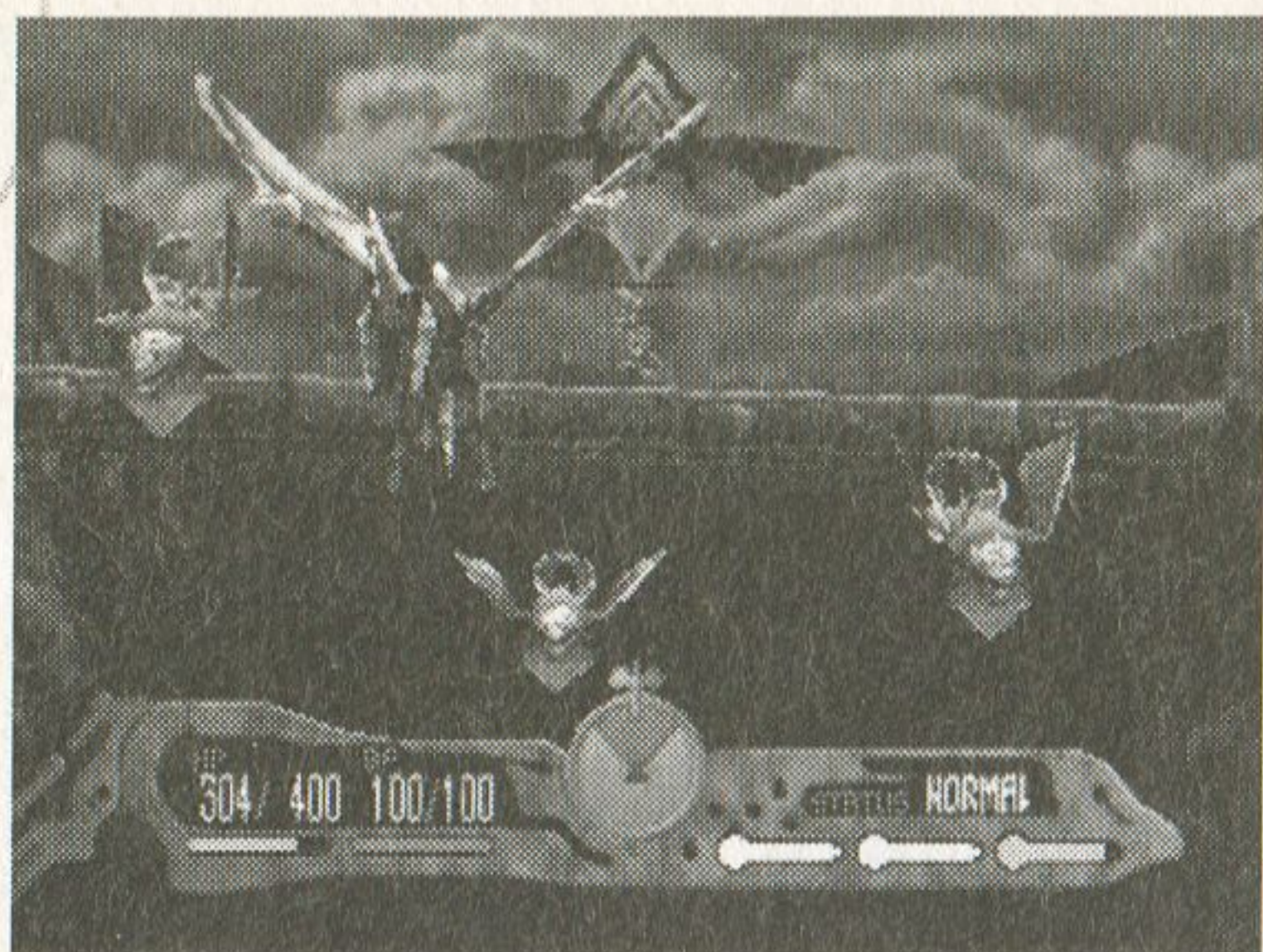
サターンの晩秋を飾った逸品の本当の魅力

本作は良くも悪くも、旧作のSTG的な構成を引きずっている。確かにレーザー・銃・バーサークの使い分けによる攻撃や、位置取りによる攻防の駆け引きは醍醐味があり、RPGで単調になりがちな戦闘を大いに魅力あるものにしている（できればクリア後に好きな敵キャラクターと戦えるモードを搭載してほしかったのだが）。

しかし元が強制スクロールのSTGとはいえ、ストーリーまで一直線なのはいかがなものか。特にじょう舌なまでにストーリーを説明し引っ張る会話劇のムービーが多用されているのは、奥深い『パンドラ』の世界を、いたずらに浅くしている。

また、ムービーでのキャラクターの動きが（モーションキャプチャーを導入しているにもかかわらず）人形劇くさく、発売当時の他のゲームと比較しても見劣りするものとなっていた（街中でエッジが走る姿も違和感が残る）。

ただしこういった不満点を有していても、本作はサターンの晩秋を飾った逸品であると断言する。

そのひとつが、きっちりと構築された世界観にある。シリーズ全

ジ RPG
メ セガ
機 SS
¥7,140円（5%税込）
発 98年1月29日

『AZEL』はRPGになったために、STG形式だった旧作以来のファンからも否定の声があがった

作、XBOXで発売された『オルタ』も含めて、多少のブレや不明瞭な点はあるものの、歴史・文化・言語などが細かく設定されており、かつ静寂と崩壊、人類の終えんを強く感じさせる作風が際立っている。

中川信夫監督が末期の新東宝で撮った「東海道四谷怪談」は、使用したフィルムの発色の悪さが退廃的かつおどろおどろしい雰囲気の醸成にひと役買っていたが、本作もまた、サターンという3D性能に劣るハードで作られたが故の、テクスチャの粗い、ノイジィなグラフィックが、終末感の漂う、落陽の世界の創出に貢献している。淡い陽光が差し込む荒野の寂しさとほこりっぽさは、最新のハードでは逆に再現が難しいのではないか。

特に本作でメイン担当となったヨコタカツミ氏の美術が絶妙にマッチしており、各種攻性生物や旗艦グリグオリグといった兵器類はもとより、ゲーム内の隅々までが異様な美しさと迫力に満ちている。冒頭、首を傾げた形で壁に埋め込まれたアゼルが、そのまま空中戦艦につり下げられて運ばれていく場面は、アゼルの表情が哀れかつなまめかしく、ゲーム史屈指の印象的な場面となっている。

それはラストでも同様だ。ゲーム内の事象を把握していないと難解なクライマックス、メタTVゲーム的な「絶対の客人」の解説を経て、てっきり死ぬものと思っていキャラクターが生き延びて、逆にもうひとりが姿を消してしまうという展開には意表を突かれた。そしてそのはかない希望と約束の帰結である別離、耳に残る歌「其は聖なる御使いなりや」が流れるエンディング。不思議なほどに喪失感と余韻の残る作品である。

選定理由と今後望むゲーム

この十年で筆者はサターンに特にお世話になったわけだが、マイナープラットホームの宿命か、移植もされずに埋もれてしまった作品があり、それらの中でも一定の評価を得られていない本作について、思うところを書く機会を待っていたというのが真情だ。

本作の販売状況は劣悪であった。サターンというプラットフォーム自体が敗北による終戦が近いことをユーザーは肌で感じていたし、唯一生き生きとしていたせがた三四郎のCMは本作に限って最悪の出来で（三四郎が竜の仮面を着けて飛び跳ねるだけ）、しかも発売された98年1月は『センチメンタルグラフティ』が話題をさらい、それに隠れる形で『街』『カオスシード』と共に販売本数が低迷するという悪夢のような結果に終わってしまったのである。

サターンの盛衰はセガにも大きな変化を与えたが、『バーチャファイター』『サクラ大戦』といった作品以上に『パンドラ』はサターンに殉じた印象が強く、ひそかにこのプラットフォームを代表するシリーズだと思っている。特に最終作として制作された本作は、どうしてもサターンの行く末とオーバーラップしてしまい、『バルクスラッシュ』『MARICA』と共に定番ソフトとしていまだにめで続けている。

ちなみに本作のヒロインのアゼルを見ると花郁悠紀子「カルキのくる日」のダナエを想起してしまうのだが、それは余談。

元来はSFや恐怖映画マニアであり、本作のように感銘を受けるストーリーの作品が好みなのだが、最近は味付けが過剰で鬱になるような暗い作品が多く、徹頭徹尾愉快な作品とか、ワンアイディアを暴走させた軽いソフトのほうに注目している。むしろそういった作品のほうがシステム的に選択の自由が大きく、電子遊戯鬼畜道師範としては歓迎できるし。

今号は第一特集が特に面白かったです。任天堂には頑張ってほしいなぁ。（香川県　帰路犬）

懐かしのクリエイターインタビュー

「ゲーム批評」を読んでいるヘビーユーザーは相手にしてねぇよ

text by Alexander服部

『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』など、コアなユーザーでも苦労するタイトルを世に送り出した方とは思えない発言が飛び出した。では現在、氏が追い求めているゲームとはどういったものなのか？

株式会社ゲームスタジオ

遠藤雅伸氏

81年にナムコに入社。同社にて『ゼビウス』（83年／AC）、『ドルアーガの塔』（84年／AC）など、数多くの作品を手がける。85年に独立し、モバイル＆ゲームスタジオを設立。現在は、モバイルコンテンツのほか、最新作『theパーティー右脳クイズ』（PS2）を発売予定。

――単刀直入にお聞きしますが、今は何をされていますか？

遠藤雅伸（以下、遠）：**今世紀に入ってからは、ライトユーザーに向けてメインに仕事をしています。お前らみたいな「ゲーム批評」を読んでいるヘビーユーザーは相手にしてねぇよ、って（笑）。**

ここ数年、氏はモバイルコンテンツでのゲームを主な作品として提供している。氏が過去にかかわったアーケードや家庭用ゲームで育った世代の人間からすると「転身」という言葉が頭をよぎるだろう。しかし、氏はそうはとらえていない。あくまでも自然の流れだと断言する。

遠：自分が作りたいモノを作り続けているという点で姿勢に変わりはないと思います。ただ、ほかから見ると違うんでしょうね。だいたいシューティングゲームの次があれかよとか、その次がレースゲーム、次が格闘かよ、みたいなね。でも、立ち位置自体は変わってない。

この発言でもわかるとおり、本人はあくまでも「作りたいもの」を作り続けてきた自負があり、そして今後も継続していく。

しかしモバイルコンテンツとなると、客層が「ゲーム」に詳しくないどころか、本当に何もわからない人が多い。今までコアなユーザーに支持されるゲームを作ってきた氏にとっては戸惑いがなかったのだろうか？　モバイルコンテンツ作成に関して少し話を続けてもらった。

――具体的に客層が違うというのは？

遠：ゴルフゲームなんですけど、『マリオゴルフ』みたいな感じかな。2次元タイプのものを出したんですよ。そしたら7Iって何ですか？　って。知らないんですよね。ゴルフって面白そうだからやってみよう、っていう意識しかない。クラブを持ち替えることの意味がわかってないんです。あれってただ打って、穴に入れるだけじゃないの、と。強さを決めてインパクトの位置でもう一回押すという仕組みにすら、何で？　何で？　っていう感じになる。

――ゲームどころか、スポーツも

「ゲーム批評」にひとこと　もっと厳しく過激に批評おねがいします。（東京都　まいどんファン100号）

知らない。全然違うところの客層ということですね。

遠：本当にそうなんですよ。それでこれは客層が全然違うから、別モノの作り方をしないといけないな、と。次に作ったゴルフゲームは打つ方向も決まっていて、クラブも決まっていた、本当に打つだけのモノにしましたね。力加減だけで、メーターの一番上で押せば飛ぶという仕組みを作りました。『みんなのGOLF4』でもこうなっていたので、ライトユーザーはそれでいいんだろうと思っています。だいたい僕はやることが早すぎるんですよね。認められるだいぶ前に、もう俺がやってるよ、という状況のほうが多い。そういう形でやり始めて気づいたのが、やっぱり操作系が違うということ。片手でプレイできないといけませんからね。ツーボタン押すものは駄目なんです。操作系が違う。認識が違う。プレゼンテーションが違う。あとはやってる時間帯が違う、プレイ時間が違うとか。そういうことを考えると既存のやり方では作れないなぁ、と。

やはりゲームに20年以上かかわってきた人間であっても、まったく新しいプラットフォームというものは試行錯誤が必要になったようだ。ただ、われわれからするとその試行錯誤を楽しんでいる部分が氏の言う「スタンスは変わっていない」部分なのではないかと感じる。

　このままモバイルゲームの話をしばらく伺っていたのだが、インタビューの趣旨が変わってくるので、少し話を変えていこう。この話を続けると「モバイルゲーム市場の可能性」とタイトルを変更せざるをえなくなってしまう。ここで現在のゲーム業界が相も変わらず注目し続けているオンラインゲームに関しての意見を聞いてみた。

——家に引きこもってばかりいないで、外に出ろと？

遠：まぁ家にこもっているのは一番駄目ですね。とにかく異性と付き合えよ、と。家でゲームをやるのも悪くはないんだけど、「1日1時間」みたいな。そういう意味で一番危惧するのはネットゲームかな。嫌いなんですよ。ヘビーネットワーカーゆえにネットゲームが嫌いなんです。

——今は長時間やらなきゃいけないモノしか出てないですしね。やったもん勝ちになってますから。

遠：それがまたつまらないですよね。そこを何とか知恵でカバーできるようなものを携帯で作って、結果が伴ってくればネットゲーム用に調整したいなと。現在のネットワークゲームの命題としては、プレイしている時間がプレイヤーの有利になるようなシステムを廃止する。接続している時間が長くても短くても、プレイしている面白さが変わらない仕組みがアイディアとして思い浮かんだ時点でやります。

　ネットワークゲームで既存のモノはすべからく「長時間プレイしなくてはならない」部分が存在している。これは想像ではなく事実だ。この部分はわれわれユーザーにとっては「暇な学生のためでしょ？」としか言えない部分がある。ただ、それではゲームというカテゴリーが終えんを迎えてしまう。新規で遊ぼうにも気軽に楽しめないことになれば、ゲーム離れは加速する。そうならないためにも氏には期待したいところだ。氏もゲームを新規でプレイする人を増やす必要があることを、インタビュー中でも発言している。

遠：ゲームはやっぱり子どもがやってくれなきゃ先はないよね、初めて触れる人のために、今までゲームをやったことのない人のために、どんなところにどんなゲームを供給してけばいいのか？　それが21世紀の命題になりましたね。

　重要な命題を氏がどのように解決してくれるのかを、われわれは楽しみにしたい。マスコミもそうだが新規の人間を弾かないような仕組みを考えたいものだ。そして考え続ける氏は、やはりわれわれのイメージしている「遠藤雅伸」であり続けることだろう。

　氏は代表作とも言える『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』などのマニア向けゲームではなく、「これからのため」に新しい仕組みを考えながら現役を続ける。「常に新しいものを」これが氏の言う「スタンス」だろう。

『バイオハザード2』

その後のシリーズを低迷へ向かわせた脱ホラーのバイオレンスアクション

ホラーゲームという市場を切り開いた前作を受けて登場した、シリーズ第2作。だが、そこには恐怖がみじんもなかった。

text by 水野隆志
プレイ時間：100時間以上

ジ サバイバルホラー
メ カプコン
機 PS
¥7,140円(5%税込)
発 98年1月29日

ホラーではなく、ヒロイック・ファンタジー

ゲームの発展史における『バイオハザード』（以下『1』）の存在は大きい。

ゾンビに代表される「おぞましさ」、すなわち、人が通常避けたいと感じさせる要素を全面的に押し出しているにもかかわらず、それが魅力となってプレイヤーを引きつけてしまうというすごさ。この逆転の発想を、3Dという当時の最新技術で描き出したことが、ゲームというメディアの枠を広げた。厳密に言えば、ホラーゲームは『バイオハザード』に始まるわけではないのだが、感覚的にはホラーゲームがここから産声を上げたという印象が強い。それほどインパクトのある作品だった。

それから約2年の期間を経て登場したのが、続編『バイオハザード2』（以下『2』）だ。発売日の延期というマイナス要因がありながら売上は好調で、前作に倍するセールスを記録した。その後もシリーズは続いたが、ダブルミリオンを超えたのは『2』だけ。いかにこの作品が人気を博したか数字のうえからも見て取れる。

しかし、両作を比べてみると、同じシリーズなのかと思うほどにプレイ感覚が違う。システム周りが統一されているだけに、かえって違いが浮き彫りになってくる。『バイオハザード』を特徴づけていた「おぞましさ」が『2』にはまったくない。確かにゾンビはウジャウジャ出てくる。でも、それだけだ。前作では専門の訓練を受けた特殊警察の面々が何人も命を落としているのに、『2』では人を撃ったこともないという設定の新人警官と、一介の女子大生の2人が、群がる「おぞましき者」をバリバリ倒して進んでいく。そこには敵がいるから倒すというだけの、ACGのお約束ごとがあるだけだ。中盤以降、武装が強化されてくると、この傾向はますます顕著になり、グロテスクなモンスターを相手に戦うヒロイック・ファンタジーの英雄に似た趣さえ出てくる。監督の神谷氏は後に『デビル メイ クライ』シリーズを作ることになるが、その萌芽はすでにここにあった。『2』は『バイオハザード』の続編ではなく、『デビル メイ クライ』の始祖なのだ。

一見極めた栄華が低迷の始まり

それでも『2』が純粋にゲームとして面白ければ、まだ救いがあっただろう。だが、残念ながらそうはならなかった。

ザッピングをうたいながら整合性がないシナリオ。描き込まれているのにリアリティのない舞台（特に最初の警察署の不自然さといったら！）。もはやSFですら

「ゲーム批評」にひとこと
毎回面白い文章で楽しませていただいております。他誌が取り上げないような特集やゲーム文化を読むたびに、ゲーム文化の広がりを感じます。また、ゲームレビューにも愛を感じます。（神奈川県　後白河法皇）

なくファンタジーの領域に入ってしまった敵のデザイン。どれもが、統一性のないまま、バラバラに存在してしまっている。個々の要素で見れば、制作者がしたかったことは見えてくるが、全体としてはまるでコンセプトが感じられない。

外見は、とりあえず前作に似ている。だが操作システムひとつを取っても、なぜそうでなければならないのか、なぜそれがいいのかという検討はないまま、前作がそうだったから、という理由だけで安易に選択されたとしか感じられない。それでいて、世界観は継承していない。作品を統合するコンセプトがないことが露呈していると言えよう。何をやりたかったのか、どんな面白さを味わわせたいのか、まるでくみ取れないのだ。

発売延期によって生まれた時間によって、ミニゲームは充実したが……（写真は「4th Survivor」）

「おぞましさ」を極限まで追求することで、豊かなゲーム性を生み出した前作に比べ、『2』は面白さの核を持たず、表層的なヒロイックさに走ってしまった。底の浅い、グロテスクなだけの作品と言われても反論できないだろう。

『2』をコンセプトあいまいな作品のままリリースしたことは、その後のシリーズ展開に致命的な打撃を与えた。何がシリーズらしさなのか、という問題が不透明になってしまったため、以降の監督たちはすべきことの柱を失った状態で、苦闘することになったのだ。

かつては業界の動向にすら影響を与える力を持っていた『バイオハザード』シリーズ。だが、もはやその片鱗はうかがえない。凋落への最大原因は、最も売れた『2』が空疎な内容しか持っていなかったこと、これに尽きる。後続の『3』や『ベロニカ』が良かっただけに惜しまれてならない。

選定理由と今後望むゲーム

「あんまりネガティブなことを描いちゃマズイですよね」

「……通常の批評ではなくて、あくまでファンブックですから」

今から6年前の98年夏、斉藤元編集長とそんな会話を交わした。『バイオハザード2研究読本』を制作した時のことだ。この本では『2』に絡めて映画や銃器の話を書けて、とても楽しい仕事だったのだが、心残りだったのはレビュー記事だった。確かに編集長の仰るとおり、ファンブックで、否定的なレビューを書くのは間違っている。従って記事もその辺りを踏まえて書いた。

だが、『2』と『1』のクオリティはあまりにも違う。画期的だった前作を引き継ぐ困難さは想像するのに余りあるのだが、それにしてもこの低迷ぶりはネガティブに書くのが妥当と判断するしかない。その後もPS版を繰り返しプレイし、『デュアルショックバージョン』やGC版なども自腹で買ってプレイしたが、『2』への評価は変わらなかった。ダブルミリオンという売上を残していても、それは幸運のなせる業で、実力ではない。それをどこかで書ければ、と思っていた。

『1』がゲーム史に残る作品になり得たのは、「おぞましさ」というネガティブ要素を面白さに転化するという、着想の素晴らしさによる。原作と言うべきFCの『スウィートホーム』も傑作だが、それでもおぞましくはない。生理的嫌悪感を恐れずに取り込んで昇華させてしまったこと。それこそが『1』の斬新さであり、魅力であったのだ。

残念なことに『2』での路線変更で、このホラー性は継承されずに終わってしまった。もしこれからもシリーズが続くのならば、もう一度、原点に立ち返ってくれることを願ってやまない。そうであってこそ、シリーズの独自性も確立されるはずだ。

「ゲーム批評」にひとこと

「殺伐ゲーム超特急」はかなりツボにきました。前号で紹介された『BURNOUT2』も買っちゃいました。今後ともこのコーナーは続けて欲しいです。（富山県　しぶしげ）

『ビートマニア』

「音ゲー」の操作は人間の本能を刺激し、楽しさを生み出した

本能に訴える「音ゲー」の本質

「音楽ゲーム」という新しいジャンルを切り開いたパイオニアであり、長寿シリーズとなった『ビートマニア』。「ＤＪシミュレーション」というジャンルが付けられた本作だが、本物のＤＪの作業とは似ても似つかぬ操作が必要とされた。しかし、ターンテーブルを前後に回し、ガサゴソとスクラッチ音が出るだけでＤＪの気分になってしまったのだから仕方がない。

5つというボタンの数も「鍵盤に見える最低限の数」（開発者談）というもので、多すぎず少なすぎない適度なものであった。

結果的にこの割り切った構成が「たたいて音を出す」楽しさをクローズアップさせることとなる。ボタンをたたけば音が出る、リズムを感じて体が動く。言ってしまえばそれだけの内容だが、この楽しさは過去のゲームには存在しなかったのだ。

そもそも人間は音を発生させるのが好きなのだ。弾けるわけもないのに音楽室のピアノをイタズラしてみたり、銅鑼が置いてあったらたたきたくなるし、ひょっとしたらピンポンダッシュだって人間の本能なのかもしれない。

そして、ガイドになる別の音に沿って体を動かす、つまり同期させることで快感は一層強くなる。野球の応援でメガホンをたたくとか、ラジオ体操も「ガイド音に沿った運動」だ。三本締めなどもビシッと決まれば心地よいはず。

つまり『ビートマニア』は、ゲームである以前に「人間の本能を刺激する運動」だったと言えないだろうか？「曲に合わせて体を動かす」という、プリミティブな快感が音ゲーの本質なのだ。

変化しつつある「音ゲー」事情

『ビートマニア』から派生した一連のシリーズは、海外市場でも通用している。『ダンスダンスレボリューション』は特にヨーロッパでヒットしており、ルールなどを制定したうえで競技として楽しむ団体が作られるほどの盛り上がりを見せている。残念ながら国内未発売だが、ＸＢＯＸ Ｌｉｖｅに対応し、ダウンロードで新曲を購入することが可能な新作まで登場している。「時代遅れのダイエット用品」として見られてしまう日本とは大違いだ。

しかし、国内でも音ゲーを取り巻く環境は変化しつつある。テレビで耳にする音楽を積極的に収録し、多くのプレイヤーにアピールする『ポップンミュージック』や、一般アーティストの楽曲に合わせてバンドごっこが可能な『ギターフリークス』&『ドラムマニア』など、それぞれの機種の相乗効果

操作している気分を生み出せたことがすべて。本物とは似つかぬ操作だが、そこまでする必要はもちろんない。

text by 罰帝

プレイ時間：長すぎて測定不能

ジDJシミュレーション
メコナミ
機アーケード
¥1プレイ200円
発97年

「ゲーム批評」にひとこと
龍子おねーさんの胸は大きい方が好きです。（大分県　P.N）

により（もちろんナムコの『太鼓の達人』の功績もあるが）幅広い年齢層の支持を集めるようになってきている。

「昔やってたけど最近すっかりごぶさただし、難しくてついていけない……」などと言わず、音に身を委ねる単純な楽しさを再確認してみてほしい。音ゲー、まだまだ終わっちゃいない。これからも末永く楽しんでいけるだろう。

「5鍵盤」を終わらせるな

さて、シリーズ全体としての再批評は以上になるが、ビートマニアマニアとして、どうしてもこれだけは言っておきたい。「5鍵盤の初代シリーズ復活を強く希望する！」と。

業務用の最終作（？）『ビートマニア THE FINAL』の登場から2年以上が過ぎてしまった。家庭用への移植も行われていない現状で、コアなファン（もちろん筆者含む）たちは飽きずに遊び続けている。これはどうにかならないのだろうか？

実質的な続編として『ⅡDX』が存在するが、敷居が高く万人には薦められない。今からでも決して遅くはない、『ビートマニアⅢ』（5鍵盤の上位機種、過去作の楽曲をほぼすべて収録しながらバージョンアップを繰り返したが、あまり出回らなかった不遇の名機）を復活させるか、速やかに家庭用への移植を再開すべきだ。

音ゲーの基本が詰まった「初代5鍵盤」を、新旧のプレイヤーが手軽に遊べるように、今後も環境を整備し、どうにか残しておいてほしい。これが今回の再批評で本作を取り上げた要点である。

5鍵盤こそ音ゲーの基本。ずっと遊んでいるが飽きる気配なし

選定理由と今後望むゲーム

「再批評」。この打診を聞いた瞬間、「BEMANI」シリーズ」を取り上げたいと強く思った。

もともとゲーム音楽好きでテクノ好きだった筆者だが、このシリーズから得たものは大きすぎる。今でもゲームセンターに足を運べば何らかの「音ゲー」にコインを投入するし、家でも暇さえあれば移植版を遊ぶ。車で移動する際には音ゲーのサントラばかり流しているし、もう音ゲーのない生活は考えられない。

……思えば、私がこの名前で本誌デビューする際、ソフト批評の題材として任されたのは『ビートマニア ゴッタミックス2』だった。順調な発展を続けていたシリーズの最新アペンドディスクとして、期待していた本作だったが、どこか煮え切らない内容に辛口の批評をぶつけてしまった。悔いが残っているわけではないが、もう少し好意的に書いても良かったか……と、今は反省している。

当初は「斬新なゲーム性」と言われつつ、気づいてみれば「BEMANI」シリーズ全体は、一過性のブームのように扱われている昨今。ファンに支えられ、新シリーズも発表され続けているものの、「音ゲー」を好んでプレイする人口は減少傾向にあるのが事実だろう。かつてのシューティングゲームのように、ルールが複雑化し、要求される技術レベルが上昇、平均難易度は高くなった。シリーズが続いたことによるマンネリ感がプレイヤーの継続意欲を失わせたこともまた事実か。

決して「音楽ゲーム」がマニア向け作品になってしまったのではない。徐々にではあるが進化を続け、新しい魅力を提示してファン層を拡大している。音ゲーを積極的に遊んできた者として、今は離れてしまったプレイヤーに再び音ゲーで遊んでもらいたい。そのために、今後も基本を大事にした作品を望む次第だ。

「ゲーム批評」にひとこと

P61高橋慶太さんの「ゲームなんてしちゃダメです。」には痺れました。こういった人がもっと出てきてこそ、ゲームはネクストステージへ移行できるんですね。（Akihiro Inda.）

『巨人のドシン1』

「消費」がなく「つくる」ことのみに特化した〝究極のゲーム〟

倒すべき敵もなく、助けるべき相手もいない。何を行うでもない＝考えて何かを行う、なのである。

某グルメ漫画じゃないが、もしも「後生に遺す文化遺産として〝究極のゲーム〟を選ぶ」なんてことになったら、僕は第一にこの作品を挙げたい。

本作は決して〝最高のゲーム〟ではない。『風来のシレン』のような千回遊べる奥深さも、『FF』のような泣けるシナリオも、この『巨人のドシン1』（以下『ドシン1』）にはない。面白さや知名度で言えば、選ぶべき作品はほかにもあるだろう。しかし、それでも僕が唯一無二の〝究極〟として『ドシン1』を推すのは、この作品がビデオゲーム史上最も「ゲームの本質」に迫った作品だからだ。

そもそもゲームの本質とは何だろう。大胆にも言い切ってしまえば、それは「つくる」ことである。

GC版『巨人のドシン』批評でも書いたが、他の娯楽メディアがあらかじめ用意された情報を「消費」することで娯楽を得るのに対し、ゲームの場合はプレイヤーが情報を「生産」――つまり、コントローラから入力を行うことで娯楽を得る。マリオが前に進むのも、勇者が大魔王を討ち果たすのも、すべてプレイヤーの「入力」あってこそ。ゲームにおいてプレイヤーは、情報の「消費者」であり、同時に「生産者」でもある。冒険、恋愛、勝利……与えられた物語をただ消費するのではなく、自らの手で「つくる」楽しさ。これこそゲームだけが持ち得た最大の武器ではないか。

「つくる」喜びはゲームでしか味わえない

『ドシン1』の恐るべき点は、「消費」の部分を極限まで削り、ほとんど「つくる」要素だけでゲームを成立させてしまったことだ。

割合こそ違えど、どんなゲームも「消費」と「生産」のふたつの要素から成り立っている。いや、昨今のゲームを見る限りでは、どちらかと言えばむしろ「消費」のほうが優勢だろう。苦労してボスを倒すのが楽しい……のではなく、ボスを倒すと見せてもらえるムービーシーンのほうが楽しい、という作品の多いこと！ 本来楽しむべき「つくる」部分（レベル上げや、ベストな戦略を探す試行錯誤）が、単なる作業や障壁になってしまっては本末転倒だ。それなら最初から映画でも見ていればいい。

『ドシン1』は、簡単に言えば砂場遊びのような作品だ。

ゲームの目的は……ない。プレイヤーは南の島・バルド島に伝わる伝説の巨人となって、島をうろうろしたり、土地を上げ下げしたりして日がな一日遊ぶ。それだけのゲームである。土地を平らにして島を発展させてもいいが、特にご褒美はない。逆に島を壊滅させてしまっても、別にペナルティはない。クリアもないし、ゲームオ

text by 池谷勇人
プレイ時間：15時間

ジ シミュレーション
メ 任天堂
機 N64
¥ なし（64DDとのセット販売）
発 99年12月11日

※都合により、パッケージ写真、および画面写真はGC版『巨人のドシン』のものとさせていただきます。ご了承ください。

地面を操り、木を海に沈めたり、逆に海をなくしたり。何気ないことがとても楽しかった

ーバーも基本的にない。倒すべき敵もいないし、助けるべきお姫様もいない。なーんにも消費しなくていいのだ、この島では。

プレイヤーがすることは、ただただ島を「つくる」ことだけ。それでも土地が隆起して大きな山になっていく手触りはそれだけでプレイヤーをわくわくさせるし、木を運んだり、建物を整理したりして少しずつ集落を大きくしていく作業は妙にぞわぞわと楽しい。特に誰にほめられるわけでもないが、天まで届くような巨大な山をつくってみたり、はるか遠くの小島と本島を陸続きにしてみるのもステキだ。この感覚は、そう、やっぱり「砂場遊び」なのだ。

一切の楽しさを「消費」に依存せず、「つくる」ことがそのまま喜びになる世界。これは映画や小説といった他の娯楽メディアでは絶対に描き得ない、ゲームだけに許された娯楽である。これこそまさに、〝究極のゲーム〟と呼ぶにふさわしいのではないか。

同時に、任天堂もまた64DDというハードで、「消費」のゲームから「生産」のゲームへの回帰を求めたのではないかと思っている。38メガバイトもの書き換え可能領域を持つ磁気ディスクは、「つくる」遊びに最適なメディアだった。実際、GC版『巨人のドシン』ではメモリーカードの保存容量がボトルネックとなり、64DD版に比べバルド島自体がかなり狭くなってしまっている。『ドシン1』というアイディアと、「つくる」遊びに賭けた任天堂の思想、そして64DDというハード――どれが欠けてもこの作品は成立し得なかった。そうした奇跡もまた、本作を〝究極〟たらしめている。

選定理由と今後望むゲーム

十字ボタン、アナログスティック、マイクデバイス、そしてタッチパネル……。任天堂の「入力デバイス」へのこだわりは、そのまま「つくる」こだわりに直結している。バーチャルボーイ、64DDとコケて以来おとなしめのハードが続いた任天堂だが、タッチパネルを装備した「ニンテンドーDS」を発表した時には、まだまだ捨てたモンじゃないぞ任天堂、とひそかに拍手を送ったものだ。

最近のゲームが飽きられ気味なのは、実はコントローラが変わっていないからではないか、と考えている。ハードの処理性能は倍々で伸びていくのに対し、コントローラの進化はN64から止まったままだ。アナログスティックという、〝第2の十字ボタン〟登場以降、コントローラの機能は基本的に変わっていない。

そういえば、コントローラの部分を変えてきたのは、いつも任天堂だった。ゲームの本質が「つくる」ことであるとすれば、「つくる」ためのデバイスこそ、ゲーム機の核たる部分である。実際、ニンテンドーDSの発売が近づくにつれ、これまで見たこともないようなゲームがポコポコ顔を出してきた。成功するか、しないかはまた別の問題だが、こうした「ゲームの核」にまで踏み込んでハードを設計してきたメーカーは、後にも先にも任天堂だけだろう。ワンダースワンもそうだったが、あれも横井印だからお仲間ということにしておこう。

試みは失敗に終わったが、64DDもまた、そうした「つくる」こだわりが強く表れたハードだった。そして今また、ニンテンドーDSに同じような〝思想〟を僕は感じている。間もなく幕を開ける、何度目かの次世代機戦争を前にして、今一度ゲームの本質とは何かを明らかにしておきたく思い、再批評の対象に『ドシン1』を選んだ次第である。

「ゲーム批評」にひとこと

新作ゲームの画像をたくさん載せて欲しいです。私はゲームのジャンルやその内容で購入はしていません。画像を観てそのカッコよさや可愛さで購入することがほとんどなので画像数はとても大事なのです。文章も大事ですが画像数も増えてくれば、良いなあと思います。（神奈川県　tikizaemonn）

『スターホース』

一攫千金から育成の楽しさへ 振り返るメダルゲームの革命

愛馬を作成し、パスワードで保存して代を重ねる。本作は、メダルゲームに育成SLGの要素を持ち込んだ革命的タイトルだ。

育成SLGの要素がメダルゲームを変えた

振り返ってみれば、やはり『スターホース』は革命的なマシンだった。ここ数年、アーケードに勢いがなかったため、変革の進み具合は遅々としているが、今後『スターホース』が登場したことの意味はますます大きくなるだろう。

初代『スターホース』が登場したのは00年。それ以前のメダルゲームは賭け事の延長であり、代替物だった。一部のメダル落とし以外、多くの場合は賭けた1枚が何枚になるかに焦点が当たる。だが、『スターホース』は大がかりな馬主ゲームで、その絶対とも言える常識を打ち破った。

馬主ゲームとは、メダル40枚を払って愛馬を作成し、調教やエサやりを続けて最強馬を育成するモード。メダル2枚のニンジン、4枚の芝一杯調教。消費されたメダルは何枚のリターンとなって返ってくるという性質のものではない。メダルを費やすことで馬が成長し、いずれは賞金という形で還元はされるが、エサをあげている瞬間は、愛馬のためにという親心が強い。自分が名前をつけて育てた馬がレースを勝つのは、メダルがもらえる以上に大きな喜びをもたらす。ここで、メダルを増やす行為以外に対してメダルを使うという転換が果たされている。

現行の決まりでは、メダルは景品にもお金にも替えることが許されていない。いかにしてメダルを増やすか、その過程を楽しませるのも重要だが、増えたメダルをどう使わせるか、その点はさらに追求されるべきだろう。キャラクターの育成やゲーム内アイテムの販売など、今後、こうした方向性は伸びていくはず。ゲームの中に、独立した世界を創造し、プレイヤーをひとときの憩いに誘う。……その世界があまりにも現実社会とクロスすると、ネットRPGのような問題も生じてくるが。

フィギュアが見せるアナログの重み

さて、『スターホース』にはもうひとつの革命的要素があった。それは、レースを再現する馬のフィギュアを廃したこと。レースの模様は、巨大スクリーンに映し出される。杉本清氏の実況とともに流れる映像はTV中継さながら。これは非常に斬新な試みだった。

だが、こちらの変化は当初、興味深いと同時に寂しさも感じた。というのも、セガは競馬メダルゲームで初めて「フリートラックシステム」を導入し、レールの上を走るだけだった馬に動きをつけたパイオニア的な存在。『ロイヤルアスコットII』（97年発売）に至っては、馬の動きは一種の芸術にまで高まっていた。ハイペースの

text by 卯月鮎
プレイ時間：現在進行中

ジ ベット＆馬主
メ セガ
機 AC
¥ なし（メダル1枚）
発 00年稼働

「ゲーム批評」に ひとこと
同人ゲームの件は興味深かったです。私自身も仲間内でSLGを開発中なので（苦笑）。プロとアマチュアがせめぎ合って健全な発展へと繋がって行くことが在るべき姿なのかもしれませんね。（神奈川県　瀬山響）

逃げ馬を猛烈に追い込み鼻差でかわす。直線で人気馬がやりあうところを穴馬がするすると抜け出す……。『ロイヤルアスコット』シリーズは、そうしたレース展開のあやの表現が抜群にうまく、ストーリーすら感じさせた。内に詰まる、早仕掛け、ハイペース。1番人気が負ける原因が、目の前で形になって示される。レースの結果は偶然ではなく必然。そう思えるから、予想に張り合いが出た。

それに比べると、『スターホース』にはデジタルの軽さがある。『いたスト』で悪い目ばかり出ると、違うとわかっていてもつい「仕組まれた」と思う、あの感覚だ。画面の向こう、手の届かないところでレースが行われるのは、出力媒体の違いでしかないはずなのに、真実味が薄まる気がする。

しかも、『ロイヤルアスコットⅡ』は、完結したミクロコスモスを持つ。バテるまで逃げる暴走馬、渋った馬場歓迎の重巧者、直線ジリジリと伸びる馬……。それぞれの馬には性格があり、フィギュアの動きとしてこちら側に伝わってくる。遊べば遊ぶほど、世界は深さを増すのだ。トライアル戦で成長した上がり馬と、それを迎え撃つ歴戦の古馬。GⅠで両勢力が激突する様子は馬券を度外視しても見応え十分。これは、リアルをなぞるよりもひとつレベルが高い次元ではないだろうか。

ただ、『ダビスタ』的な育成SLGの進化の歴史を考えれば、よりリアルを追求した流れになるのは普通のこと。それによって、伝統が失われるのは仕方がないのかもしれない。この4年間で見ると、『スターホース』はベットゲームよりも馬主ゲームとしての進化が著しい。一部のプレイヤーは馬券を買わずに、育成のみにメダルを費やすと聞く。4年前にレビューする機会があったら、過去を惜しんでもう少し感傷的になっていただろう。『スターホース』は競馬メダルゲームの進化形というより、突然変異なのでは、と今は思う。5年後、メダルゲームはどう変わっているのか。こうした再レビューの場があれば、また触れてみたいものだ。

選定理由と今後望むゲーム

「ゲーム批評」のソフトレビューでは、取り上げる意義があると思われる作品を毎号2～3本編集部に伝えている。とはいえ、誌面に限りがあるので、あまり注目度の低いタイトルは選ばれないことも多い。そういう意味では、希望した作品が必ずしも誌面になるとは限らないわけで、扱えないと少々心残りだ。この『スターホース』も、「ぜひとも書きたい」ということで、アーケードの登場時に提案したタイトル。だが、基本的には、アーケードは設置時期や分布が偏っているため、話題のコンシューマにページを譲ることもしばしば。また、メダルゲームをゲームとして扱うかという線引きの問題もあって、やんわりと断られた思い出がある。今回、この企画で『スターホース』を取り上げることができて嬉しく思う。『スターホース』は、いまだ可能性を秘めたゲーム。このゲームをプレイすることは、未来と対話するようなものだ。

今後はメダルを使ってメンコやアクセサリーを変えたり、厩舎のインテリアを充実させたり、パドックの応援幕を購入できたり……といった方向性に進化したら面白いのではないか。直接メダルのリターンとは関係がないところにメダルを費やせれば、ゲームとしての幅が広がる。

今、カジノの解禁が検討されているが、実現すればメダルゲームの立場は一層微妙になる。よりカジノを模したものになるのか、お金ではないメダルという特性を生かし、さらなる発展を遂げるのか。メダルゲームの岐路は目前に迫っている。メダルゲームは、日本で独自に発展した文化。だが、ファミコンなどのレトロゲームと違い、歴史や系譜が大切にされていない印象がある。メダルゲームとは何か、そうした議論が活発になることが、過去へも未来へもつながっていくと思う。

「ゲーム批評」にひとこと　特集は最初から最後までDS寄りでびっくりしましたが、読んでみるとなるほどとも思いました。（群馬県　しえな）

モーニング娘。はゲームでしょ

text by 編集部

「モーニング娘。」や「杉田かおる」がゲーム？　そのあまりにも突拍子もない言葉の裏に隠された真意とは何か？　を探ると同時に、新作についても話を伺ってみた。

有限会社バウロズ
飯田和敏氏

1968年生まれのゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』（PS）、『巨人のドシン』（GC）。現在、待望の新作を鋭意制作中。雑誌『コンティニュー』の連載『きのこのいけにえ』や大学の非常勤講師など、様々な分野で活躍中。

――まず弊誌で仕事をしたきっかけをお教えください。

飯田和敏（以下、**飯**）：『太陽のしっぽ』を作って、当時の編集だった小野さんが取材に来られたことをきっかけにして、斉藤さんから連載をやらないか？　という話をいただきました。

――連載が7年前で『巨人のドシン』（以下『ドシン』）で表紙をお願いしたのが4年前なのですが、この間3年間で印象に残っている出来事などはありますか？

飯：日記を連載していたのですが、最初は下手だったな。文章を書く事に慣れていなかったし、緊張もあった。でも、後半は自分なりに工夫もしていました。日記の体裁を取りながら、コラムっぽく書こうとか。後、『ドシン』の表紙はやっぱり一番思い出深いですね。まず背景に使う写真を撮りに行って、次に漢字の言葉を思い付く限り習字で書きました。「大福」とか、「挫折」とか書いてありますね。最後にそれらをフォトショップで合成しました。ドシンのイラストだけじゃなくて、全部ひとりでやったんです。初めての経験でしたが、今でも気に入ってます。編集部が付けた見出しもいいし。

――他には何かありますか？

飯：僕は関わってないですけど、一年くらい前にモーニング娘。特集をやってましたよね？　あれは良いと思いました。

――本当ですか？　あれは読者の方から大反発を喰らったんですけど。

飯：それはちょっと残念ですね。モーニング娘。は全然、ゲームですから。ゲーム批評創刊時はPSが出たころじゃないですか。その時はTVゲームが文化として最も成熟した時代だったと思います。00年ぐらいまでは成熟期と呼んでいいのかな。だけど、その後って拡散したと思うんです。ゲーム性とかゲーム的なものが。その中のひとつにモーニング娘。があったり、携帯アプリがあったり、パチスロといった分野がある。だからゲーム批評という雑誌でモーニング娘。を扱ったのは全然間違いじゃない。モーニング娘。の中にゲーム性を見出す、というまなざしを持っていたほうが、よりゲーム

「ゲーム批評」にひとこと　迷わず進め！　あと、「読者あっての本ですから」の増ページ希望。（千葉県　グッホジッへ）

の本質を掴めると思うんですよ。ゲームはゲーム機の中に入っているものだ、っていう定義には違和感があるんですよね。ゲームってもっといろんなところに存在しているはずなんです。例えば、いま交通事故の示談交渉をしているんですけど、これってかなりゲーム性が高いんですよ。相手の弁護士が出てきて、モノの言い方とかフレーズをきいているともう『逆転裁判』みたい。意義アリッ！　みたいな。だから、ゲーム批評ももっといろいろなゲーム的なモノをテーマにしてくださいよ。杉田かおるとか。

——それは凄いRPG、もとい冒険譚になりそうですね。

　モーニング娘。はゲームだと言い切る飯田氏。言われてみれば、この世には「ゲーム」は溢れている。我々が主に扱っているのはTVゲームという分野であり、あくまで「ゲーム」の一部でしかない。飯田氏はその後に「ゲームが拡散した」と話したが、これは一重に近年の「リアル性重視」のゲームが増えてきたことに関係はないだろうか？　ゲームがリアルになることで、リアルをゲームと考えられるようになった……かなり飛躍した考えではあるが、そういった意味でも、今後幅広く「ゲーム」を考えていくことは大切なことかもしれない。

——現在の仕事についてお聞きします。ずばり『ドシン』の続編とかは作ってないんですか？

飯：『ドシン』はやってないです。詳しくは話せませんが、新作は鋭意制作中ですよ。

——何を、どれで作っているとかも言えませんかね？

飯：何も話せない段階ですね。ただ作ってはいると……。

　新作発表！　とはいかなかったが、現在飯田氏が新作の準備を進めていることは分かった。

　『アクアノートの休日』や『ドシン』など、リリースしたタイトルで、常に新たな衝撃を与えてきた同氏の新作が、どういったテーマを投げかけてくるのかは、興味のつきないところだ。

——大学の講師などもやっているとお聞きしたのですが？

飯：マルチメディアという括りの中でテレビゲームに特化した講義をやっています。講義自体は専門学校などで何度かやったことはあるんですが、ゲーム業界を目指している人の多い専門と違って、大学の人は数あるデジタルメディアの中で、ゲームに多少興味があるといった感じです。アンケートを取るとゲーム業界に入りたいって人はゼロですね。寂しいですが。

——具体的にはどのような講義を行っているんですか？

飯：当時、ゲーム批評の連載で書いていたようなことですよ。ゲームをコアな話題にしつつ、その周辺の文化を紹介するといった。TVゲームはインタラクティブなメディアですが、その構成要素は絵と音とテキストです。TVゲームに影響を及ぼしている絵は何か？　音は何か？　テキストは何か？　という話をしています。扱う話題が多いのでどんどん脱線してしまうのですが、そのほうが生徒さんは喜んでくれますね。

　ともすれば、大学生はゲームに興味がない、とも聞こえるが、ゲームクリエイターが講師として招かれることは多い。そうなると「映像表現」としてのゲームは地位が高いことになるのだろう。

　自分で考え動かし、時にその動きを見続けるゲームこそ、こういった授業で取り扱われるべき、と感じるのは業界に生きる人間のエゴであろうか。

　とは言え、ゲームだけを学んでも、奇抜なタイトルは生まれない。本年度の話題をさらっている『塊魂』の制作ディレクター、高橋慶太氏は彫刻出身である。油絵出身の飯田氏とは言わば、同じ芸術家タイプだ。

　そんな両名から生まれたのは『塊魂』や『ドシン』といった奇抜なアイディアのゲーム。

　言い方は悪いが、ゲームばかりを遊び、学んできた方では到底思いつかないアイディアであろう。

　ゲームを心から愛し、こんなゲームを作りたい、という方は大切だが、もっとゲームを学んでない人間の血を、そして奇抜ながらも、面白いタイトルが出てくることを心から願う限りである。

「ゲーム批評」にひとこと

『モモルちゃん』期待しています。がんばって完成させてください！　ゲーム批評創刊以来初めての付録ですね（笑）。（京都府　連打馬鹿）

『エースコンバット04 シャッタードスカイ』

妄想こそがゲームを遊ぶ原動力 錯覚したって、いいじゃねぇか！

リアルではないが、それを気づかせないだけの嘘が詰まっている。楽しませるための嘘は決して悪いものではない。

text by 飴尾拓朗

プレイ時間：40時間以上

ジSTG
メナムコ
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発01年9月13日

閉ざされた大空を駆け巡ろうや

地元で毎年開催されていた「航空ショー」に対して素直に「うるせェこン畜生ッ！」と怒鳴り散らしつつも、実は新谷かおるや滝沢聖峰の航空機漫画が大好きだったり、いざ現物や雑誌の写真を見るとほおが緩む、どこにでもいる「航空機好き」だった。好き者でありながらも、フライトシム系のタイトルでインターフェイスの複雑さに辛酸をなめた苦い記憶から、手を出すことをちゅうちょしていた。

しかし本作は、アタマで考えていたよりもはるかに「ゲームとして」秀逸だったことに気づいて、発売当時に手を出さなかったことを今さらながら後悔している。簡単な偵察・迎撃ミッションに始まり、拠点爆撃、地上部隊の支援、と多彩なミッションが繰り広げられ、戦闘機乗りとして対峙するあらゆるシチュエーションが盛り込まれている。ひとたび戦闘空域へ飛び立つと、信じられるのは自分の腕のみ。僚機はあくまで敵軍へのけん制でしかなく、最終的に戦局を変えるのはプレイヤー自身の活躍にかかっている。かといって、彼らに「給料分働けッ！」と叫ぶのは大人げない。僚機は、主人公であるプレイヤーがアチラの世界でカッコいいエースパイロットとなるべく、絶好の晴れ舞台を準備してくれているにすぎない。決してリアルではなく、嘘で固められた戦闘空域。そこに存在するのは、航空力学的に見たら「一発で落ちるだろうソレは」と思うムチャな飛ばし方と、それを許容するだけの度量だ。ただし、プレイヤーに対してその嘘に気づかせないだけの（あくまでリアルではない）ディテールでカモフラージュされた戦闘空域であり、僚機やAWACS（早期警戒管制機）からリアルタイムで伝わってくる通信、レーダーから瞬時に読み取る戦況、目の前に広がるすべての非現実的な光景に、必ず魅了されるに違いない。

古今東西現役で稼働している戦闘機や爆撃機……模型屋や空軍基地で幾度となくデレデレした機種から、写真でしか見たことのない西側の珍しい戦闘機まで、自分の愛機として所有することが可能だ。地獄の悪魔と手を組んだ代償として得た報酬を突っ込んで、機体と装備を充実させるために幾度となく戦闘を繰り返す……（たとえソレが自己満足であっても）日本人特有の収集癖をいっそうかき立てられる瞬間だ。

ビジュアルシーンはあくまで前菜

そして、各ミッション間に挿入されるビジュアルシーンは、戦火から身を隠す少年と敵側のエース

パイロットとの交流……あくまで「第三者の視点から見た戦争」として描かれている。絵としてうるさすぎず、あくまでオマケという自覚がありながら、なければ何か物足りない。冗長なビジュアルシーンとは言わせない、絶妙な存在感のあるバックストーリーが程よいテンポで流れていき、空戦の緊張をほぐしてくれる。

本シリーズのお約束といえば、クライマックスで要求される「アクロバティックなフライト」だ。非現実的なコントロールを要求され、（素人でありながら）その要求に応えられるシチュエーション……修羅場をくぐり抜けた歴戦のパイロットとしての達成感。すべてのミッションをクリアしてからも、敵機を撃ち落とすために必要な飛び方、効率のいいミッション攻略の追求、さらに腕を磨くべくコントローラを握る気にさせる。

味方からの通信、コックピットビューがプレイヤーを閉ざされた空域へくぎ付けにする

実際に戦闘機を操る腕も体力もないからこそ、ゲームで妄想を高めていく。操縦桿（もしくはコントローラ）を握って「俺こそがエースパイロットだ！」そう錯覚したって、いいじゃねえか。その錯覚、思い込み、妄想こそが「ゲームで遊ぶ原動力」だし、当然ゲーム制作者にはプレイヤーに対してそう思わせるだけの、ただのウソッパチで終わらせない表現努力、チューニング手腕が問われる。本作は、男の子なら必ず一度は通った「航空機好き」の道を再び思い出させてくれる。空戦の世界にドップリと浸るのに必要十分な要素と、プレイヤーに夢を見させてくれる「ゲームとしてのフライトシミュレータ」の中でも特に高い水準の作品で、次回作の発売を今か今かと待ち焦がれている。

選定理由と今後望むゲーム

「ゲームで遊ぶこと」って何だろう。冗長なビジュアルシーンを眺めるためではなく、コントローラを通してプレイヤーの行動がリアルタイムに反映され、目に入ってきたゲームシーンで（プレイヤー自身が）ストーリーを紡ぎ出し、用意された世界観へ引きずり込まれていくこと……物語を見るのではなく「自分が参加できる」ことが、ゲームの魅力です。追体験（あるいは仮想体験）というファクタを超越しながら、いかにしてプレイヤーが「物語の主人公になり切れるか」を開発者が意識しているタイトルを探すことが、本来の目的でした。第三者的な視点で物語を押し付けられるものではなく、自分で行動を選択している（という錯覚に気づかないで遊ぶ）気になれるタイトルは何か？　それが、実在する兵器や乗り物を題材にしたゲームであれば、いかに「挙動を本物に近づけているか」ではなく「プレイヤーが楽しく遊ぶためのウソがつけているか」を主眼に選定しました。実はウソッぱちだらけでありながら、実機に触れているという錯覚、いかにしてプレイヤーを「その気」にさせるゲームの持つ楽しさを伝えられるか……そんなコトを考えながらの執筆でした。

『AC04』は、実機を操縦する機会がないからこそ、プレイヤーがコントローラを握っている間は「エースパイロットになった気分」にさせてくれるだけの要素を持ちえたタイトルだと思います。

余談ですが、「ゲームを能動的に遊ぶ」という行為への再認識としてMD『ウィザード・オブ・イモータル』が、『AC04』と同じネタで扱えるものとしてPS2『グランツーリスモ3』や『ゴーストリコン』が候補として挙げられました。これらのタイトルは、次の機会があれば、ぜひ紹介できればと思う次第です。

「ゲーム批評」にひとこと

ゲームが売れない、とゲーム批評でもよく書いてありますが、ゲーム雑誌自体がもう閉鎖的ですよね。記事ひとつ読んでも、ゲーマー以外はわからない言葉でいっぱいだし……。（大阪府　玉魯）

『Ａｉｒ』
「未来」を感じさせてくれる従来のゲームではないゲーム

たかがエロゲー、たかがＡＤＶではない。とことんそぎ落として見えた、ゲーム、もうひとつの未来形。

text by 橋本和明
プレイ時間：54時間

『Ａｉｒ』は新しいゲームの形だ

『Ａｉｒ』はＰＣでアダルトゲームとして登場し、その後、ＰＣでの全年齢対応版として発売され、ＤＣ、ＰＳ２など各コンシューマゲーム機で発売されたＡＶＧだ。話は、宿命を負った旅人が、港町で不思議少女との運命的出会いをし、後に奇跡が起きる、というような、わかりやすい感動的お話の作り方「伝説・宿命・奇跡」の３点セットを厳守したもの。以上が概要。ストーリーを紹介することがゲームの紹介になるのはＡＶＧくらいで、ＡＶＧは従来のゲームみたいにゲームシステムについて触れても、ゲームの内容はなんら伝えられない。だから「アドベンチャーゲームはゲームにあらず」と唱える方は多いし、それに大きく反論する気もない。けれど、ただ『Ａｉｒ』だけは革命的だと感じた。恨みを込めたように書き込まれ、これでもかと怨念すら漂うシナリオ後半は、ギャルゲー否定派の人にも十分進められるレベルを保っているが、それだけじゃない「ゲーム性」が確かに存在する。

ゲームではない『Ａｉｒ』

『Ａｉｒ』は、単なるＡＶＧから、さらに「選択肢」を省いてしまい、単に「紙芝居」となっていたことが大きい。３本あるシナリオのうち、１本はまったく選択肢が存在しない。これで出来が悪ければただのダメなソフト、という評価だが、プレイすれば『Ａｉｒ』はゲームだったし、プレイした感想も、ゲーム的感覚であって、読書や映画とは違った。だから当時、『Ａｉｒ』はゲームなのか？という話題がよく出た。では、どこがゲームだったのだろうか？　何度もプレイして、考えて、結論がやっと出た。

ゲーム性はどこにあったのか

個人的に検証するに、テキストがウィンドウに出て、その読む速度をクリックにより、調節することがゲームと感じさせたのだ、と断言する。それ以外、たとえばＣＧなどはゲーム性とあまりつながりがないと思った。ゲームにみえたのはひとえに「再生速度が変更できる」ことだけなのだ。それはプレイしているときの心境を思い出せば容易に理解できる。プレイ中、当然プレイヤーは感情移入を行う。すると、次の場面へ行くか行かないか？　どれくらい話を進めるとキャラクターが死んでしまうか？　ということがわかってくる。けれど終わらせるためには先に進むしかない。といったような考えを巡らしながらクリックを行うというのは、立派なゲーム性だ。休みたければいったん終了させて、

ジAVG
メNECインターチャネル
機PS2
¥7,560円（5％税込）
発02年8月8日

明日やってもいい。また、選択肢はないようにみえて実はもうひとつ存在する。「ゲームを途中で投げ出す」で、ゲームのプレイをやめてしまう、ということだ。

どんなゲームにもある、あってないようなゲーム性だが、本タイトルはその難しい部分に、偶然なのか、意図的なのか判断はつかないが、ゲームとして成り立つだけの要素を詰め込むことができていた。やめるという選択肢も、今までなら「面倒だから」「つまらないから」程度の理由や「難解すぎて進めない」などで投げ出しがちだった。けれど本タイトルでは、明確に「これ以上話を見たくないからやめる」という選択が見える。システムをゴテゴテにし、自由度を高めてゲーム性を高めるのではなく、極力単純化したシステムの選択ひとつひとつに大きな重さをつける。ゲーム性を持たないはずのものが、きっちり「ゲーム」になっていた本タイトルは、ゲームの「未来」を確かに感じさせた。

けれど、その後「AVG」というインターフェイス、それも選択肢1ヵ所だけでエンディングが決まるような、楽な部分だけを『Air』からパクり、この程度の分岐でも商品になるんだ、と発売されるタイトルが多くなった。困ったことに、今や他のジャンルと同じくらい、そうしたすごい出来のAVGが発売されていて、ゲーム業界でも大きな位置を占めている。このままでは、新しく開花した、ゲーム性のあるAVGの存在が埋もれてしまいそうで怖い。ギャルゲーに市場が荒らされ、それでなくてもガタガタなゲーム業界。もっと出来の悪いAVGでとどめを刺されませんように。

そのままではただのテキストAVGだが、プレイすれば他と違うとわかる

選定理由と今後望むゲーム

過去にAVGはたくさん存在する。そんな中で、なぜ『Air』だけがゲームを変えた、と評するのか、理由を説明したい。一番大きいのは「売れた」ということだ。ゲーム業界がビックタイトルに恵まれなかったあの時期、一瞬とはいえトップセールスをたたき出した。

当時、ぜひ書きたいといったのだが、エロゲーはちょっと、なんて言われ避けられて「コンシューマ移植したらぜひ」とお願いしたものの、いざ出たときは、マンガで紹介されてしまい、違う、そういうタイトルじゃないんだ、キャラがイイとか、間違っても絵がイイとかで買ってるのではない！とじたんだを踏んだのだけれど、誰にも気づかれなかったという……まぁ今回書けたからいいか。

私が今後のゲームに望むことは「元ゲーマー」を呼び戻せるもの。たいていの元ゲーマーは、難解化し続けるゲームについてゆけず、アクション苦手、面倒なの駄目、とか言って離れていき、いつのまにかSLGやらAVGしかプレイしなくなって、面白いSLGやAVGが激減したおかげでゲームをやる習慣自体がなくなった。もしくは環境の変化でライトユーザーとなり、普段は短時間を簡単につぶせる、レースゲームやスポーツゲームしかやらなくなったのではないか。そんな「元ゲーマー」人口は多いはず。でも、どんなゲームなら楽しめるのか。

『Air』はまさに未来のゲームを予感させると思っているけれど、個人的に、どんなゲームが「元ゲーマー」が楽しめるゲームか考えると、テキストがうねうねでるとウザい、待ち時間が嫌い、など文句が出るだろう。好むのは短時間でも長時間でも遊べて、反射神経もニブ目な人も安心して遊べる、はたまたプレイしなくても勝手に進むような『シムシティ』を代表とする箱庭型RTSが未来的なのではないでしょうか。

「ゲーム批評」にひとこと
遠藤さん色々させられて大変ですね。ユーゲーの方でも色々させられてますし。（京都府　一応匿名希望）

『塊魂』

命がけでふざけるのはカッコイイ？ 開き直りのアイディアに人の心は浮き立つ

ふと突拍子もないことを思いついても、多くの人は実行しない。そんな心の歯止めを取っ払ったタイトルがここにある。

塊を転がして乗りこえる「日常の壁」

非日常は日常と地続きにある。新しく買ったスクーターに乗って調子こいて飛ばしていたら、右も左も分からない土地に迷いこんで途方に暮れる感じ。この『塊魂』も、日常行為にすぎない「転がす」をエスカレートしてるうちに、とんでもない次元のはざまに来ちゃっている。

主人公の「王子」が塊を転がしてモノを巻き込み、塊を大きくして「星」を作る。2本のレバーが、2本の腕の代わり。操作系が生のカラダに一対一で対応している。ズブの初心者にパッドを渡して見物していると、むやみやたらに面白い。肩の筋肉が盛り上がらんばかりに力が入り、方向を変えるたびに、ゆら〜りとカラダが泳ぐ。お久しぶりの〝体感〟ゲームだ。

基本となる文法が単純であっても、コンパクトにまとまるとはかぎらない。2×2×2……が65536にも膨れあがるように、無限大への「発散」が起こりうる。『塊魂』はいたって見えやすく、巻き込めるものが画びょう→石けん→鉛筆→ネコ→人間→自動車→電柱へとサイズを巨大化していく。

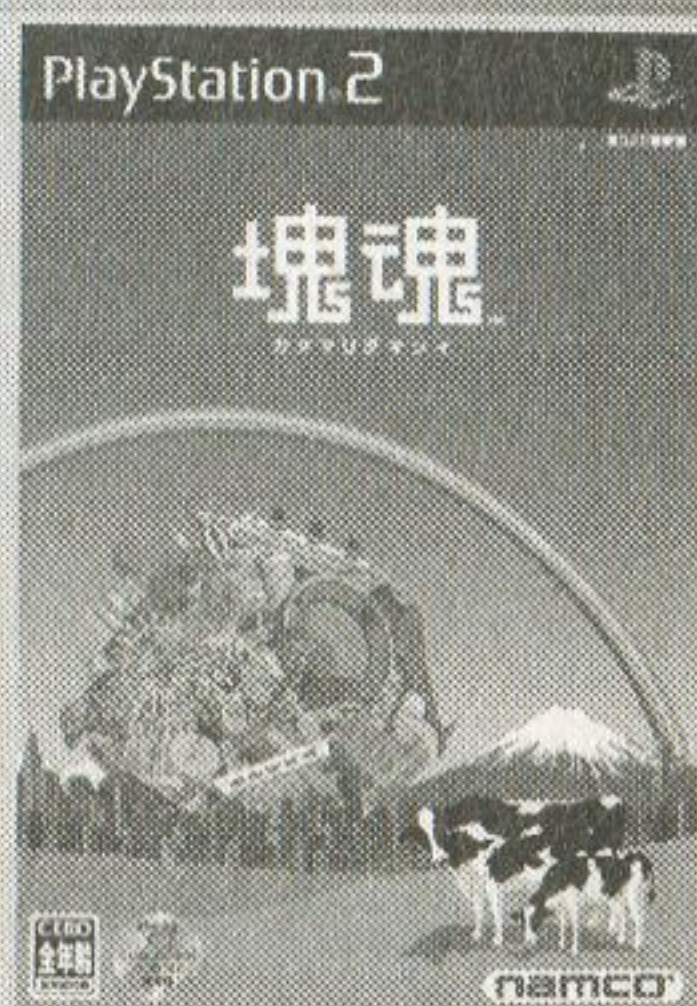
「この道を時速300キロでかっ飛ばしたら」とか「30センチの耳かきを奥まで突っ込んでみたい」とか、ふと魔が刺す一瞬がある。でも、ほとんどの人は実行におよばない。どこかで心が歯止めをかけ、物理法則が立ちふさがる。「壁」を取っ払えば、どんなまばゆい彼岸が待っているだろう。そんなお花畑が、ここにある。

取り返しの付かないことをしなさい。塊に巻きこまれた人々も動物も、みんな幸せになれるから。そんなわけないだろ。モノと肉体が覆いかぶさり何重にも折りかさなって悲鳴を上げる、開発者のコントロールを超えた〝アイディアに引きずり回された〟感や、この世で俺（プレイヤー）1人が楽しければヨシとする開き直りに、心が浮き立つのだ。

ポリゴンが描いた「王子の成長」

ポリゴンがもたらした効用は計り知れないが、「ゲームを小さくした」功罪もある。なまじ現実と同じ「3軸を持つ座標空間」をたやすく表現できるため、〝リアル〟なゲーム空間が高く評価されるようになった。しかし、それは「人間の目から見たリアル」にすぎない。重力を逃れたイメージの羽ばたきが「等身大」の鳥かごに捕らわれてしまったんじゃないか。

『塊魂』は「等身大の呪縛」から逃れ、多種多様なスケールの空間を涼しい顔で往き来する。「しょせん座標とベクトルの集合体」であるポリゴンにとって、実は〝大

text by 多根清史
プレイ時間：60時間以上

ジ ロマンチックアクション
メ ナムコ
機 PS2
¥ 4,725円（5％税込）
発 04年3月18日

きさ〟はさした意味を持たない。豆粒ほどの王子がネズミに一蹴され、悔し涙にくれてもりもりと室内のモノを巻きこむ。雀の次はペットボトルだ、バケツを平らげてコタツの上を総なめ、庭に転がり出て門柱を襲い、直径1m超えを果たして家の中へと戻れば、ネズミがなんてちっぽけなんだ！

人格が成長することを「一回り大きくなった」というが、言葉遊びじゃなくて王子はでかくなっている。時間にして5分未満の「王子の人生」が胸に迫るのである。

われわれは「塊」を転がして坂道を登る旅人、とまで精神世界をのぞき込むとマズイのだが、RPGの経験値やドラマ以外の「成長」が、形あるポリゴンで描けてしまったのは〟事件〟だ——なんて思いを深くすれば、「おうし座を作るステージ（「牛」を巻きこむと終わり）」で「牛乳パックで完成」と脱力の足払いをかける。住宅街を転がって家やビルを巻き込み、しまいに巨大ヒーローや怪獣までも「塊」に加われば、「感動」は爆発的な「笑い」へと変わるのだ。

モノの配置が実によく練られていて、タイムアタックが熱いのもいい。1400以上のオブジェクトを作り、いちいち説明文（デンパ入り）が用意されてるのがいい。ナナナンの鼻歌も松崎しげるの熱唱もPSGのピコピコ音も織り交ぜて〟誰でもどれかが刺さる〟音楽もいい。「オランダ行ッタコトアル？（中略）イケルトイイネー。ムリダケド」とか、王様のセリフも良すぎる。ふざけることに命がけって、なんてカッコイイんだ。

王様のキャラクターもスパイスとしては見事。星を作る息子への感謝どころか開き直りっぷりが素晴らしい。

選定理由と今後望むゲーム

今年取り上げられたばかりのタイトルを、なぜ再批評？　と疑問の声が上がるかもしれない。前回執筆されたライターさんの文章がつたなくて読むに堪えなかったから——というわけではないと、彼らの名誉のためにも言い添えておこう。「ゲームの細かい質感」を画面を前にしていない読者に伝えることは、批評のひとつの使命である。特に、発売日から間髪いれない「最新レビュー」であれば、冷めやらぬ熱気を活字にパックし、有無を言わさず購買をけしかけ、そのときしか味わえない共時性（『ドラクエ』を遊んだ人と未体験の人の間に立ちはだかる〟壁〟を想起せよ）に多くの人間を巻きこむ。こうした、言語化から漏れる「興奮」を届ける役割を負っている。

しかし、冷めたスープ——発売からしばらくたったあとの再批評は、そんな義務から解き放たれる。「どうしてこのゲームにはまったのか」という寂しい距離感と引き換えに、「ゲームの位置」を確かめる客観が得られるのだ。

そして『塊魂』のただならなさは、ガーッとした興奮と、長い目で見たときの意味性を、共に兼ね備えたところにある。だから、2回レビューしてこそ、初めて「批評」は完成する。1週間ぶっ通しで睡眠を削ってプレイした直後は、自分にはとても後者は無理だった。もし可能なら、前回のレビューが載ったバックナンバーも、ぜひ入手していただきたい。

今は「前例のないゲーム」にとっては北風が吹きすさぶ時代で、やみくもに「新しさ」を求めるのは心が痛む。別に続編でもいい、リメイクでもいいじゃないかと思う。ただし、技術の壁にはばまれて、満足に掘り下げられなかった惜しいアイディアに、再起のチャンスを与えてやる、という条件付きだ。「もうひとつの未来」は、過去の地層に埋もれているんじゃないか。

『ラリースポーツチャレンジ2』

レースゲームに心動かされることもあるというひとつの例

本作はラリーだけでなく、アイスレーシングやヒルクライムまで手を広げたラリーシミュレータ。ストイックに走り続けよう。

text by 原田勝彦
プレイ時間：19時間

遠い遠いどこかへ

普段は忘れているけど、何かをきっかけによみがえってくる古い記憶というものがある。自分の中にある最古の記憶は、1歳か2歳の頃に父親とともに車で山の上にある放送塔に行くというものだった。細い砂利道を、緑色のジムニーで登っていったんだった。

自分の中にそんな記憶があった、ということを思い出すきっかけとなったのが『ラリースポーツチャレンジ2』である。山の上にある巨大アンテナを目指して走るヒルクライムのコースが、眠っていた記憶を引き出した。

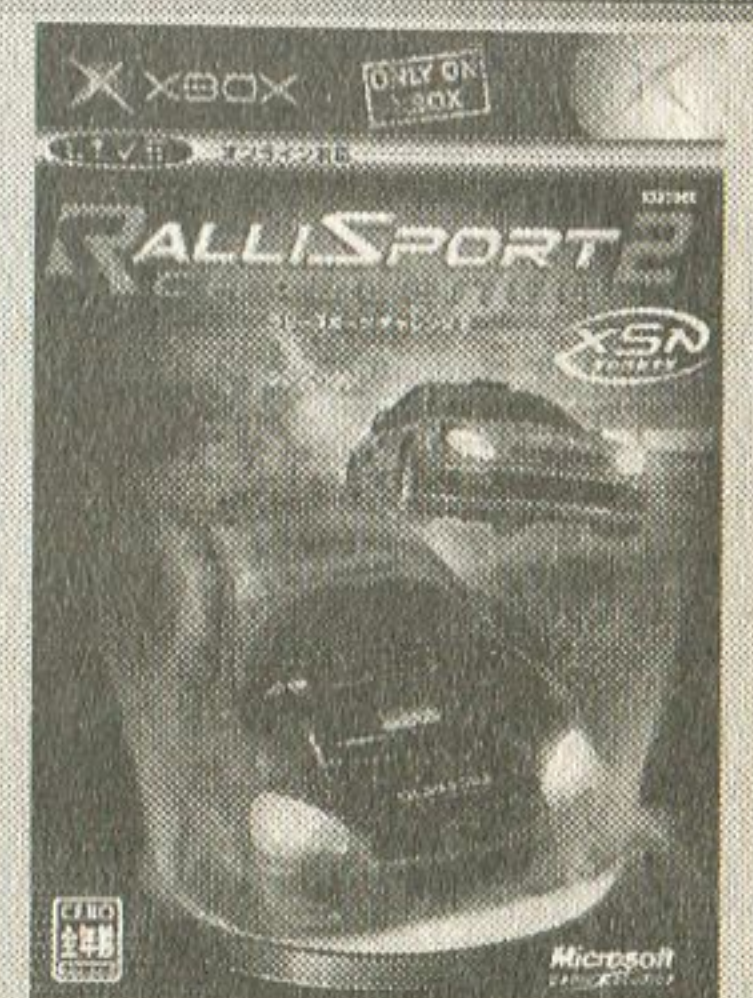
これは「すごいこと」だと思う……が、何がどうすごいのかわかってもらえるかどうか不安なので、別の話も持ち出してみよう。

昔々、80年代ファミコンブームの頃、自分は『F-1レース』を熱心にプレイしていた。といっても、別にタイムアタックに打ち興じていたわけではない。何とかして「向こう側」に行けないかと試行錯誤していた。道路の奥に見える、山やビルが描かれた背景の向こう側に。きっと今走っている道路以外にも道があって、そこから別の場所につながってて、もっともっと広い世界に行けるんだと、半ば本気で信じ込んでいた。

しかし悲しいかな、どうやってもそれは不可能なのである。当時のレースゲームはほとんどが擬似3Dで、道が曲がっているように見せかけていただけだった。もちろん遠くの背景は単なる書き割りに過ぎない。ROMの中にデータがないのだから、当然向こう側などどこにも存在しない。

ゲームやコンピュータの仕組みがわかってきて、物理的に無理なものは無理と理解できる年齢になっても、まだ向こう側に行きたいという思いは消えなかった。しかしハードの性能が上がって、表現方法が擬似3Dからポリゴンへと進化しても、やはり向こう側には行けないのだ。ポリゴンで描画できる範囲にはどうしても限界がある。その限界を隠すため、絶対に遠くが見えないようコーナーやアップダウンの多いコースデザインにしたり、遠方を霧や暗闇の中に隠したり、あるいはポリゴンが欠けるがままに放置したり……設計上、向こう側になんてどうやっても行けるわけがなかった。

しかし今、自分は当たり前のように向こう側へと走っている。スタート地点のはるか遠くに見えるアンテナを目指して走っていくと、実際にそのアンテナのそばまで行けてしまうのだ。すごいと思わないか？　いつの間にか、かつて夢見た向こう側への扉を開けていたのだ！

ただ遠くまで描画しているとい

ジ ラリーレーシング
メ マイクロソフト
機 XBOX
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年6月10日

うだけではない。これは絶対に開発者が意図的にやっていると思うのだが、本作には遠くに目標になるような建築物が配置されたコースや、あるいは今まで通ってきた道がちらりと見えるようなコースが少なくない。道がどこまでも続いていて、そして向こう側まで世界が続いているという実感が本作にはある。もちろん限界がなくなったわけではなく、さすがに数十キロ先まで見えるというレベルには達していない。だが、それでも十分すごいことだ。ゲームの進歩は本当に早い。

このように現実世界の約束事がごく自然にゲームの中に織り込まれているからこそ、自分の中に眠っていた記憶が引き出されたりもする。降りしきる雪の中を走っている時、あるいはヘッドライトが壊れたマシンで真っ暗な森を突っ切っている時、不意に山々の間からこぼれた朝焼けを見た時……それらの情景がトリガーとなり、記憶のスイッチが次々と入っていく。そうしていろいろなことを思い出すたびに、波立っていた心がフラットな状態へと近づく。

ただ道があって、車があって、走っていくだけだ。それなのに俺の記憶と感情が刺激され、精神状態が変化していく。興奮したり泣きわめいたりといった激しいものではなく、むしろ穏やかな変化だ。これはおそらく、感動している、ということなのだろう。このゲームには泣かせるストーリーもなければ、深みのあるキャラクターもいない。それでも人の心を動かすこともある。それがわかっただけでも、本作をやり続けた甲斐があったというものだ。

日常にありそうなコース、日常にありそうな風景、日常にありそうな空気。それが本作の魅力。

選定理由と今後望むゲーム

ゲーム批評もついに10周年。思えば自分も昔は読者であった。『グラディウスIII』でSTGは滅亡だの「『ストーリー・オブ・トア』でメガドラ終了」だのと書いてあるのを見てふざけんなと思ったのも昔の話。今では自分がふざけた駄文を垂れ流す立場になり、きっと今頃ふざけんなと思っている人もいるんだろうなと想像しつつ、嫌なことは考えまいと現実逃避に近所の団地の屋上から下に向かって唾を落とす日々である。そういえばゲームウララは5号で休刊だっけか（関係ねーよ）。

で、どうやら今回はソフト選定の理由を書かねばならないらしい。俺が『ラリースポーツチャレンジ2』で行きたいと希望を出したら、編集部から「テメー、ここ10年の間に出たソフトから選べっつってんのに、何を6月発売のソフトなんか持ってきてんだコラ。素直に懐かしみ系で行けよな」というありがたいお返事をいただいた。うっせんだバーカ（嘘です。編集部の皆様にはいつもお世話になっております。）。

選んだ理由は明白だ。本作はここ10年の間で最もイカしたレースゲームのひとつであるにもかかわらず、前号の「ゲーム批評」であっさりとスルーされたからじゃい！ というか、今ハマってるから。それだけ。レースゲームにおける進化のひとつの到達点としてうんぬんと屁理屈をこねて選定理由をねつ造しようかとも思ったが、10周年に屁理屈はないだろうと思い直し、夢見がちなポエムにしておいた。書き終わったそばから後悔している。

さて、今後望むゲームの話だが、すっげー遠くまで見えてどこまでも行けるヤツを一丁頼むわ。いっそアメリカ大陸横断可能で『バニシング・ポイント』ごっこができるようなヤツがいいな。来年には無理でも、10年後には誰かが作ってそうな気がする。

懐かしの「あの連載」のその後インタビュー

『シグナル』そして ゲームニクスへ

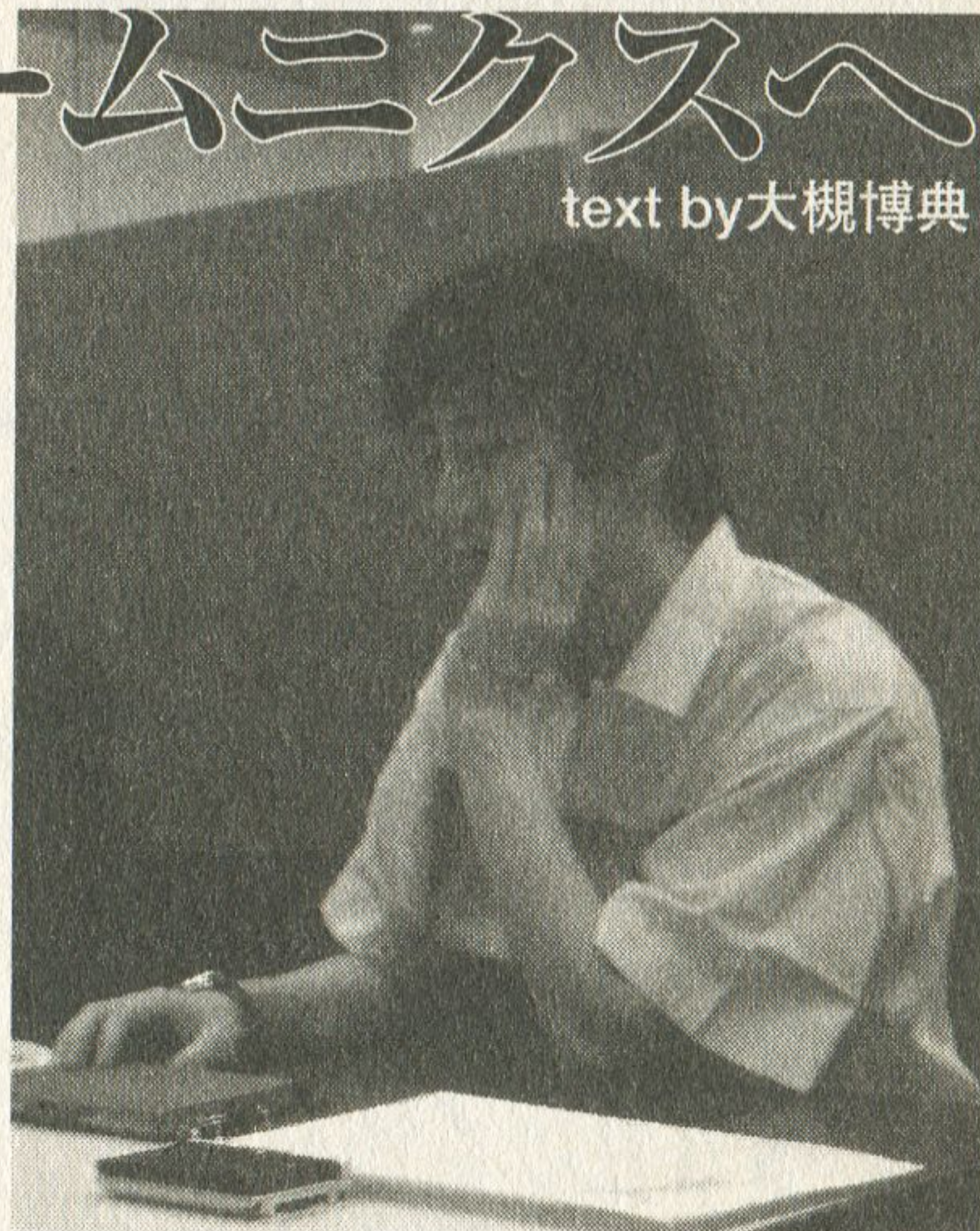
text by大槻博典

『シグナル』制作もゲームニクスの一環に過ぎなかったと述べる両氏。ゲーム業界だけに留まらず、他業界にも衝撃を与えかねない「ゲームニクス」とは一体どんなプロジェクトなのか？　その全貌が今、明らかになる。

株式会社ダイス

サイトウ・アキヒロ氏 小関昭彦氏

サイトウ・アキヒロ（写真右）：株式会社ダイス代表取締役社長。多摩美術大学卒業。アニメーター、ゲーム開発、月刊ログイン編集、CMディレクターなどを経て1991年にダイス設立。

小関昭彦（写真上）：株式会社ダイス代表取締役・モバイル事業担当。多摩美術大学大学院修了。広告デザイナー、CM企画、商品開発企画・プロデュースなどを経て、1991年にダイス設立。

連載から3年余「ダイスの挑戦」の今

苦難に満ちた勇者の物語。しかしハリウッド映画なら「そして二人は幸せに暮らしました」でめでたく幕となる。

一方で現実の社会はそんなに甘くない。ハッピーエンドが約束された人生などあり得ないし、一寸先はいつも闇だ。ただし敗者復活のチャンスも用意されている。ひとつのピリオドが次の物語の幕開けとなるのも珍しくない。

ライター活動も同じで、一本のインタビューや批評原稿が、関係者の間に思わぬ波紋を投げかけ、まったく予期しなかった展開に派生していくことがある。だからこそ常にわれわれは真摯な姿勢を保ち続けなければならないのだが。

閑話休題。本誌32号から38号にかけて連載されたゲーム開発ドキュメント企画「ダイスの挑戦」において、筆者は偶然にも連載の立ち上げから一貫してかかわることができた。最終回の原稿を自分で書き、一年余の連載を締めくくることができたのも、今となっては良い思い出だ。そしてゲーム批評版「ダイスの挑戦」が終了した今も、筆者のダイスへの半常駐的な取材は続いている。そこで今回は、久々にその後の「ダイスの挑戦」についてレポートしたい。

さまざまな意味で早すぎた『シグナル』プロジェクト

「ダイスの挑戦」はもともと『シグナル』というオリジナルゲームの開発プロジェクトをレポートする、という趣旨で始まった。連載自体は本誌38号で記されたように、プロトタイプ版が完成した時点で終了している。では、その後『シグナル』の本制作は始まったのだろうか。

残念ながら、『シグナル』の制作は中断されたまま、というのが実状だ。プロトタイプ完成後、ダイスの共同経営者で『シグナル』プロデューサーの小関昭彦氏と、同ディレクターのサイトウ・アキヒロ氏は、ゲームメーカー大手各社や放送・インターネット業界に向けて数々のプレゼンテーション

を行ったが、本制作の契約を取り付けるまでには至らなかった。

しかしサイトウ氏によると、『シグナル』プロジェクトは決して消滅したわけではないという。

――**『シグナル』のコンセプトとなる「映像のジグソーパズル」というアイディアは今も古びていませんし、映画業界やインターネット業界の方からも高い関心を示されています。ただ、残念ながら僕の仕事が忙しすぎて、『シグナル』に割く時間がないのが現状です。（サイトウ氏）**

『シグナル』の基本となる「映像のジグソーパズル」とは、映像クリップをいくつもつなげたり、順番を入れ替えるなどして、パズル感覚で一本の映像作品を体験する、というものだ。これはパッケージの映像ゲーム以外にも、携帯電話によるコンテンツ配信や、オンラインゲームなど多くのメディアに応用できる、幅広い可能性を秘めたアイディアである。

ただし『シグナル』プロジェクトが進んでいた00年前後は、ブロードバンドも今ほど浸透しておらず、携帯電話もようやく503iが発売された程度だった。あらゆる意味で『シグナル』は早すぎた企画だったのだ。

一方でネットワークを取り巻く環境が激変しつつある今、映画やDVDなど、決められた枠の中での作品表現に飽き足らなくなったクリエイターが、あらためて『シグナル』のアイディアに関心を持ち始めているという。

ただし、アイディアとしては面白くても、実際の収益につながるかは別問題だ。過去に例のないスタイルの作品制作となるだけに、ビジネスモデルの構築から始める必要がある。クリエイターの間で混乱やトラブルが発生する可能性も高い。

本気でやるなら腰を据えて取り組まねばならないが、そこに集中していては会社経営が成り立たない……それがダイスそしてゲーム業界を取り巻く現実なのだ。

受注開発の日々、そしてゲームニクス

開発会社のユニークなアイディアが実を結ばない。ゲーム不況の昨今ではよくある話だ。『シグナル』を巡る「ダイスの挑戦」も、そうしたあまたの例のひとつだと言えるかもしれない。特に資金体力に乏しい中小の開発会社では、経営に関するかじ取りのミスは倒産の危機に直結する。『シグナル』の開発自体は経済産業省からの資金援助で行われたとはいえ、本制作につながらなかったことは、ダイスの経営面の圧迫につながった。

その結果『シグナル』プロジェクトが一段落した01年の秋から翌年にかけて、ダイスはPCのタイピングゲームをはじめ、短期の受注制作の連続で急場をしのぐことになる。また小関氏をリーダーとして、携帯電話ゲームへの進出も始まった。

その後ダイスは、ウェブ3Dによるコミュニケーションサイト『どりむ島』（どりこむ）のシステム開発を行う一方で、GBA『セガラリー』（セガ）の開発も手がけるなど、ゲーム業界内外を含めた業務を進めていく。特に『セガラリー』はGBAで3D描画を実現させた点が評価され、N-GAGE版の移植も担当した。

ほかに、もともとグラフィック系に強い会社特性もあって、02年の後半から03年にかけては、『かまいたちの夜2』『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』（チュンソフト）のCG制作の仕事なども受注する。

そして本年、PS2による某大作ゲーム開発を受注。ようやくコンソールでのゲーム開発現場へと戻ってきた。

このように、一見すると『シグナル』の残滓すら見えない今のダイスだが、そこで終わらないのが興味深いところだ。現在ダイスではこうした受注制作を続けながらも、新しいアイディアの実現に力を入れている。それが「ゲームニクス」と呼ばれるものだ。

テレビゲームとは、極論すればテレビモニタとコントローラを介した情報のやりとりを基盤とした娯楽であり、ゲーム開発で最も重要なのが、このインターフェイスロジックの作り込みである。触るだけで楽しいアクションゲームな

どは、その一例だろう。またゲームを遊ぶうえで取扱説明書を読ませないなども、重要な要素のひとつだ。

サイトウ氏は、こうした「テレビゲームの特殊なインターフェイスのロジック」を総称して「ゲームニクス」と呼ぶ。

――テレビゲームは文化として評価されにくい面がありますが、僕はテレビゲームって大したものだと思っているんです。特にゲームの特殊なインターフェイスのロジックには、他の産業がまねできない、膨大なノウハウが蓄積されているんですよ。これらは『糸井重里のバス釣りNo.1』シリーズをはじめ、任天堂のゲーム開発を通して学んだものです。これを他の産業に応用する取り組みを始めています。（サイトウ氏）

サイトウ氏によると、もともとゲームニクス的なアイディアを考えるようになったのは、6〜7年くらい前のことだったという。『シグナル』の取材中も、しばしば本題をずれて、ゲームニクス的な話題へと話がそれたものだった。付け加えるなら、「映像のジグソーパズル」という『シグナル』自体も、ゲームニクスの映像作品への応用例という側面を持っていた。

しかし『シグナル』は残念ながら、さまざまな面で早すぎた作品となり、開発が中断してしまった。そこで、映像面への応用は早すぎると判断。現在は家電面への応用が進められている。

――携帯電話が好例ですが、現在の家電製品は高機能になる一方で、マニュアルなしでは使いこなせない物になっています。でもマニュアルを読まなければ遊べないゲームなんて、それだけでクソゲーですよね。そこで現在ゲームニクスを応用した人工知能エンジン「ネイブル」を自社開発し、玩具への展開を進めています。これは家電への応用例の第一歩という位置づけです。実際にある大手玩具メーカーさんと共同開発が進んでいます。（サイトウ氏）

モバイルゲームで現実をゲームに

また携帯電話ゲームの分野では、男女二人で遊ぶ恋愛アドベンチャー『プチラブ』や、携帯電話で現代アートを楽しむ『モバイルアート』、またそれらの中国・台湾展開などとともに、先日新しいゲーム配信がスタートした。

焼肉チェーン「牛角」の支援事業などで有名な、株式会社ベンチャー・リンクからの受託開発『クーポン・ごちゲ〜ム』がそれだ。焼肉や居酒屋を題材にしたミニゲームサイトだが、ゲームで高得点

主なダイス関連作品（シグナル以降）

年	タイトル	パブリッシャー	機種	備考
2001	シグナル（プロトタイプ版）		Win	
	ハローキティ ミラクルファッションメーカー	イマジニア	GBA	制作プロデュース
	巨人の星 タイピング養成ギブス	ボーステック	Win/Mac	
2002	セガラリー	セガ	GBA	
	セガGT 2002	セガ	Xbox	グラフィック
	かまいたちの夜 2	チュンソフト	PS2	グラフィック
	プチラブ	インデックス・ネットビレッジ	モバイル	©ダイス
	恋のIQチェック	スクウェア・エニックス	モバイル	©ダイス/スクウェア・エニックス
	どりむ島	どりこむ	Win	サイト構築
2003	mobaile art	日本エンタープライズ	モバイル	
	SEGA RALLY	セガ	N-GAGE	海外発売のみ
	三国志　激天	ホロン	Win	
2004	3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！	チュンソフト	PS2	グラフィック
	クーポン・ごちゲ〜ム	ベンチャー・リンク	モバイル	

http://www.dice.co.jp

を稼ぐと実際の店舗で使えるクーポンや、豪華食材がもらえるのが特徴。これはMMORPGで賛否両論となっているリアルマネートレードや、クーポン付き無料雑誌「ホットペッパー」などのテイストを、ゲームに盛り込んだものだと言える。ゲームサイトの監修は、本誌でもおなじみの米光一成氏が担当している。

――最近はテレビゲーム自体が複雑化しすぎて、ライトユーザーから敬遠されていますが、こうしたゲームで一般の人がゲームに戻ってくるきっかけになればと思っています。ゲームを遊んでクーポンがもらえるというのも、さまざまな可能性を秘めているんですよ。時間内に掃除機で部屋の掃除をすることで、電子ペット用のスペシャルフードがもらえたりしたら、面白いと思いませんか？　こうした現実のゲーム化もゲームニクスの一環です（小関氏）

こうしたテレビゲームの一般社会への応用は、欧米で"Serious Games"と呼ばれており、今年のGDC（※1）でもカンファレンス・サミットが開かれるなど、研究者の間で徐々に注目を集め始めている（※2）。公共政策、ヘルスケア、教育、経営などの多様な社会問題に対応するゲームまたはゲーム技術と、その活用などがホットなトピックだ。

一方でゲームニクス的な商品開発の例としては、ナムコの高齢者向け体感ゲーム『リハビリテインメントマシン』や、身体障害者向けの携帯型意志伝達装置「トーキングエイド」。またゲームインターフェイスの家電への応用例では、ソニーのPSXなどが有名だ。縮小を続けている国内のゲーム市場だが、ゲーム文化の成熟とともに、これら広義の意味でのゲーム市場は、ますます可能性を広げてきている。

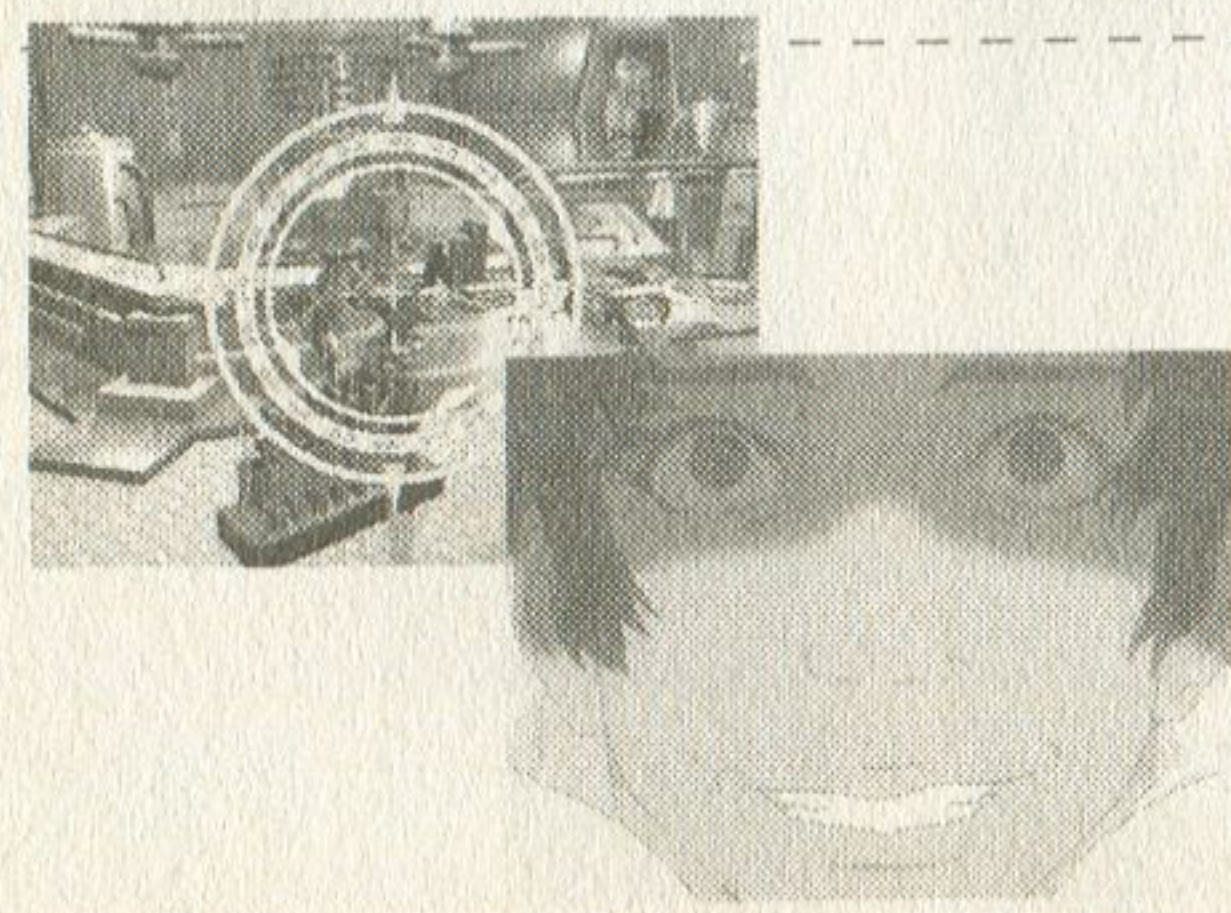
連載終了後3年余をすぎた今でも、「ダイスの挑戦」は続いている。それはゲームという小宇宙の限界を内側から突破しようとするエネルギーの発露とも言えるだろう。そしていつの日か、その力が一周して、新しい『シグナル』が遊べる日を待ち望まずにはいられない。

「ダイスの挑戦」とは？

ゲーム批評Vol.32〜38まで掲載された、ゲーム開発の現場をルポルタージュ形式で取材した連載企画。株式会社ダイスのオリジナルタイトル『シグナル』のプロトタイプ開発風景を中心に、きれいごとではすまされない「ゲーム開発現場における産みの苦しみ」を描くことが目標とされた。ライターは田中裕・編集部・大槻博典。

『シグナル』は映像のモンタージュ効果を応用したアドベンチャーゲーム的な作品。ユーザーはアニメーション映像の断片をジグソーパズルのように組み合わせていくことで、「主人公の記憶」という物語を獲得していく。アニメーション部分には「スプリガン」「アリーテ姫」などで国際的にも評価の高いスタジオ4℃が協力した。

当初は大手パブリッシャーとの制作提携が模索されていたが、財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会（現：財団法人デジタルコンテンツ協会）の「人材育成型コンテンツ制作事業」に採択され、約4千万円の資金援助を受けて、PC版のプロトタイプを開発。振興協会主催の成果物発表会で展示・発表された。

取材スタイルについても、当初はダイス社内を毎月訪れる程度だったが、最後の数ヵ月はライターがほぼ毎日社内に半常駐し、主要な社外打ち合わせにも同行するなど、密着取材に近いスタイルで進められた。同連載はゲーム開発会社の挑戦であるとともに、ゲーム雑誌における取材企画への挑戦だったとも言える。

連載当時の『シグナル』では、記憶喪失の主人公が、アイテムにまつわる断片映像を入手し、それを組み合わせることで、封印された記憶を取り戻す、ということが行われていた。

※1　GDC（Game Developers Conference）：アメリカで毎年3月に開かれる、ゲーム開発者を対象としたカンファレンス。
※2　Serious Games Japan　http://anotherway.jp/seriousgamesjapan/

ゲーム業界、この10年を振り返る

創刊から10周年がたった本誌は、ゲーム業界、ソフトをさまざまな面から取り扱ってきた。その10年を振り返るとともに、今後の展望を述べられればと思う。

text by 編集部

ゲーム業界の動き

日付	出来事
94年5月27日	『ときめきメモリアル』(PCE版)発売
94年11月22日	セガサターン(セガ)発売
94年12月3日	プレイステーション(SCE)発売
95年9月29日	SS最後の18禁ソフト『天地無用！ 魎皇鬼 ごくらくCD-ROM for SEGASATURN』が発売
95年11月	コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(略称CESA)が設立
95年12月9日	『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地』発売
96年2月27日	『ポケットモンスター赤』&『緑』発売

「ゲーム批評」の第1特集

年	号	特集
94年	Vol.1	ファンタジーは死んだのか？
	Vol.2	格闘ゲーム、神話の終焉。
95年	Vol.3	次世代機を斬る！
	Vol.4	帝王任天堂の悲哀と栄光
	Vol.5	新世代ゲームの葛藤
	Vol.6	衝撃、キャラクターゲーム
96年	Vol.7	RPGの本質とは何か
	Vol.8	スクウェア幻想の真実

●穏やかに見えた5年怒涛に過ぎた5年

まず始めにこの10年間のゲーム業界を振り返ることができればと思う。印象としては「穏やかな5年、怒涛の5年」で計10年といったところだろうか。

94年にPSやSSが発売され、後追いという形でNINTENDO64が96年に発売された。俗に言う「3大ハード時代」の幕開けがこれだ。『DQ』や『FF』という2大RPGを取り込んだPSが頭角を現していたが、この頃はゲーム業界全体が盛り上がっていた時期ということもあり、SSやNINTENDO64でリリースしても勝負ができた。むしろ、各メーカーもどのハードで出すのが一番ソフトの面白さを引き出せるかを考えてリリースしていた時期だと言える。

ゲームプレイヤーの年齢が上がってきたと感じたのもこの頃だろうか。任天堂はメーカーと

96年3月29日	SCEが主催するプレイステーションエキスポでワープ社長、飯野賢治氏がPS版の開発中止、およびSS版『エネミー・ゼロ』の開発発表を行った
96年6月23日	NINTENDO64（任天堂）発売
96年8月	第1回「東京ゲームショウ」（TGS）が開催
97年1月23日	セガとバンダイが合併して「セガバンダイ」になると発表
97年1月31日	『ファイナルファンタジーⅦ』発売
97年5月23日	コンシューマゲーム機における最後の18禁ソフト『Piaキャロットへようこそ!!』がPC-FXで発売
97年5月27日	「セガバンダイ」合併解消を発表
98年10月28日	ネオジオポケット（SNK）発売
98年11月27日	ドリームキャスト（セガ）発売
98年	『ビートマニア』（97年12月）や『ダンスダンスレボリューション』（98年11月）などの登場により音楽ゲームブームとなる

96年

Vol.9 胎動…アドベンチャー
Vol.10 ゲームは誰が作っているのか
Vol.11 どこまで出来る!? NINTENDO64
Vol.12 注目メーカー全特集

97年

Vol.13 今のゲームっておもしろいのかよ!?
Vol.14 個性派ゲーム大特集
Vol.15 究極のゲーム、ディアブロ
Vol.16 ギャルゲー、賛否両論!?
Vol.17 格闘ゲーム、飽きねぇか?

98年

Vol.18 ゲーム業界、ここがカッコわるい!?
Vol.19 一冊丸ごと、ソフト批評!!
Vol.20 売れるゲーム、売れないゲーム
Vol.21 それじゃ、ゲームの面白さってなに?
Vol.22 さようなら、セガサターン
Vol.23 来るか!? NINTENDO64

してのスタンス上、「子ども向け」タイトルを多くリリースしていたが、他のハードでは子どもというよりも、残虐描写なども若干過激な青年向けタイトルが多くリリースされていた。

青年向けといえばSSの18禁タイトルを思い出すが、硬派なセガのイメージはもろくも崩れ、ギャルゲーマシーンとしての地位をDCにおいても引きずり続けることになったことを考えると、すべての始まりであったこの時に、セガのハード事業撤退は決まっていたのかもしれない。

その後、セガはバンダイとの合併交渉を試みるなど業界的な大きなニュースはあったものの、おおむねゲーム業界全体が活気にあふれていた時期だったのではないだろうか。

だがこれも長くは続かなかった。『FFⅧ』や『ポケットモンスター金』『同銀』が出されていた99年。ヒューマンとデータイーストという、FC時代からのユーザーにはおなじみのメーカーが立て続けに和議申請を行ったのである。ゲーム業界、実はやばいの？　と考えるようになった、この年からは本当に怒とうだった。

00年、まったく場の空気を読んでいない、もといすべてを打ち消すかのような次世代機の登場。次世代機を買わなくても良いかのようなPSでの『FFⅨ』、『DQⅦ』の発売。セガの

99年

- 99年2月11日　『ファイナルファンタジーⅧ』発売
- 99年3月4日　ワンダースワン（バンダイ）発売
- 99年11月1日　ヒューマンが和議申請を行った
- 99年11月21日　『ポケットモンスター金』&『銀』発売
- 99年12月3日　（ゲーム批評が愛してやまなかった）データイーストが和議申請を行った

- Vol.24　掟破りのソフト批評スペシャル
- Vol.25　こんにちは、ドリームキャスト
- Vol.26　FFⅧは何だったのか?
- Vol.27　話題!　問題?　次世代PS
- Vol.28　テレビゲーム温故知新
- Vol.29　面白いゲーム、知らない?

00年

- 00年3月4日　プレイステーション2（SCE）発売
- 00年5月23日　セガが社内のゲーム開発部署を、ソニックチーム、オーバーワークス、AM2forCRI、ウェーブマスター、ワウエンターテイメント、スマイルビット、ヒットメーカー、アミューズメントビジョン、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツの9社に分社化することを発表
- 00年7月7日　『ファイナルファンタジーⅨ』発売
- 00年8月26日　『ドラゴンクエストⅦ～エデンの戦士たち～』発売

- Vol.30　ネットゲーム、呪縛と新生
- Vol.31　育ちすぎた巨人、RPG
- Vol.32　プレイステーションをブッ壊せ!
- Vol.33　PS2覇者の誤算
- Vol.34　なぜだ!?　ドリームキャスト
- Vol.35　DQⅦ&FFⅨ物語ゲーム進化の優劣

ハード事業撤退。「黒船襲来!」XBOXの登場。スクウェアとエニックスの合併。セガとサミーの事業統合。そして現在の懐古ブーム……94年からの5年にも合併や倒産はたくさんあっただろうが、誰もが名前ぐらいは知るゲームメーカーに動きがあったのは、ほとんどここ5年の出来事である。そしてそれはいまだに続いている。本年末には新型携帯ハードが任天堂とSCEから発売予定されており、05年になれば次のコンシューマハードの話も出てくるだろう。

5年周期というハードが悪いわけではないが、新しくなれば、それを1から学ばなければならないし、開発費も高騰する。はたして、今後5年間でどれだけのメーカーが生き残っているのだろうか?

懐古ブームを見てわかるとおり、新しければ売れるわけではない。むしろ今の人たちには古いものこそ新鮮なはずだ。全部古くていいというわけではないし、お金をかけるなというわけでもないが、お互いがお互いを追い込むような形ではなく、ゲーム業界自体が活性化する道を模索し、再びあの「穏やかな日々」が戻ってくることを願わずにはいられない。

●最後に本誌のおさらいと今後の抱負など

10周年記念特集として進めてきた「ゲームソ

01年1月31日 セガがDCの生産中止、ハード事業からの撤退を正式発表。
01年3月21日 ゲームボーイアドバンス（任天堂）発売
01年7月19日 『ファイナルファンタジーX』発売
01年9月14日 ゲームキューブ（任天堂）発売
01年12月7日 ドリームキャストの国内最終出荷が行われた
02年2月22日 XBOX（マイクロソフト）発売
02年5月16日 『ファイナルファンタジーXI』発売
02年6月5日 コンピュータエンターテインメントレーティング機構（略称CERO）が設立
02年7月10日 「ゲーム脳の恐怖」（著・森昭雄）が出版された
02年11月21日 『ポケットモンスタールビー』&『サファイア』発売
02年11月26日 スクウェアとエニックスが合併して「スクウェアエニックス」になると発表
03年2月13日 サミーとセガが事業統合を発表
03年2月14日 ゲームボーイアドバンスSP（任天堂）発売
03年3月13日 『ファイナルファンタジーX-2』発売

01年

Vol.36 ソフト批評スペシャル拡張版
Vol.37 なぜ今、携帯ゲームなのか
Vol.38 愛がないキャラクターゲームなんて!!
Vol.39 よみがえれ！ セガ魂
Vol.40 ゲームの疑問を大追跡 これが答えだ!?
Vol.41 FF X批評対決!!

02年

Vol.42 孤独な王道!? ゲームキューブ
Vol.43 なぜこんなに美しいのか!?
Vol.44 げっ！ ホモゲーを愛する女心って？
Vol.45 XBOX玉砕の理由
Vol.46 夢破れしFFXI
Vol.47 セガ地獄

03年

Vol.48 日本のゲーム末期症状!?
Vol.49 スクウェア・エニックス創り上げられた楽園の闇

フト再批評」だが、本誌の歴史を振り返りつつ、まとめたいと思う。

弊誌が創刊したのは94年秋。当時は業界自体が、次世代機であるPSとSSの登場に沸いており、ポリゴン表現がされるようになったゲーム、新しいゲームに対して称賛をもって迎えられていた時期だ。だが、そのどれもが「称賛」に偏りすぎていた面もあった。

そこで「本音を語れるゲーム誌」として登場したのが弊誌、というのは格好をつけすぎだろうか。当時は業界自体が右肩上りということもあり、組んでいた特集は年表でもわかるとおり、ジャンルやゲームに対してがほとんど。有名なのは『FF』を真っ向否定、というスタンスが一番だろうか。

それからは『FF』が新作を出すたびに第1特集で扱ってはきているが、『FF』だから否定し続けるというわけではもちろんない。

1年に1本のペースでリリースし、常にダブルミリオンを超える（『XI』はオンラインゲームなので除外）タイトル。ネームバリューももちろんあるが、売れ続けている＝支持されている、ことに当たることも事実だ。

多くの人が支持しているタイトルを、ただ「昔から『FF』を批判していたから」、の一言で

日付	出来事
03年4月17日	ナムコがセガに合併を申し入れていると発表
03年11月26日	デジキューブが東京裁判所に破産を申し立てたことが判明。
03年	ファミコン20周年を記念して、「レベルX」などのゲーム展示会が多数開催
04年2月14日	ファミコンミニ第1弾の10タイトルが発売
04年5月18日	セガとサミーの経営統合が決定し、新会社の名称が「セガサミーホールディングス」になると発表
04年5月18日	セガが分社化していた7社(03年に9社を7社に再編済)を、セガに再統合すると発表
04年11月27日	『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』発売予定
04年末	ニンテンドーDS(任天堂)発売予定
04年末	プレイステーション・ポータブル(SCE)発売予定
05年	『ファイナルファンタジーⅫ』発売予定

年	号	特集
03年	Vol.50	創刊50号記念　ゲーム批評大賞
	Vol.51	ゲーム批評的エロゲー論
	Vol.52	オンラインゲームの虚実
	Vol.53	ゲームは犯罪者を生むのか。
04年	Vol.54	最強ガンダムゲーム
	Vol.55	シリーズゲームの盛衰
	Vol.56	ゲームが売れない！　客が来ない!?
	Vol.57	珍ゲーで、何が悪い
	Vol.58	任天堂は負けるのか!?
	Vol.59	ゲームソフト再批評
05年	Vol.60	Coming Soon……

済ますのは問題がある。それよりは小さいメーカーのあまり知られていないタイトルを批評するほうが価値があるかもしれない。

　こういうことを述べると、また「ゲーム批評は甘くなった」「辛口がない」などという意見も言われるのだろうが、あくまで弊誌は「批評誌」である。批判ではない。良いものを良い、悪いものを悪いというスタンスだと、今一度再認識していただければと思う。本年11月には『DQ』、来年には『FF』という2大RPGが控えており、そのあとにはさらなる次世代機の抗争が控えている。突発的には盛り上がることは間違いないが、いつもその繰り返しでは、再度「ゲームブーム」がくることはない。

　今、ゲームは「あっても別に何とも思わない」という認識はされている。これは娯楽としては最低の条件をクリアしているだろう。次は、「あって当然のもの」「持っていることでステータスを感じられるもの」という命題をクリアすべく、業界全体で盛り上がっていく必要があるのではないだろうか。

　そんな一端を担える存在として、今後も「提灯などない公正な判断を行う」というスタンスを厳守とし、業界に何かを投じ続ける存在でいられればと思う。

編集・発行　株式会社キルタイムコミュニケーション　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3555-3431(販売)　FAX:03-3551-1208

Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

最終回

text by テリヨン

MORPGの代表作『ヨグルティング』。はたして新しい時代を切り開けるのだろうか

MMOよりゲーム性、グラフィック効果優れているMO

韓国オンラインゲーム業界に吹く、「MO」という新しい傾向

韓国オンラインゲーム業界に新しい風が吹いている。オンラインゲームの主流であるMMO（Massively Multiplayer Online）に代わり、MO（Multiplayer Online）が新主流で浮かび上がっているのだ。

MMOとMOはまずプレイヤー数に大きな違いがある。MMOの多くは5000人以上の大規模人員がひとつのゲーム（サーバ）につないで遊ぶ。一方MOゲームはチャットサイトのようにゲームプレイ用の部屋を開設して、おおよそ30人程度がゲームに参加する。それぞれ代表作として、『リネージュ』『ラグナロクオンライン』（MMO）、『DIABLO』『ファンタシースターオンライン』（MO）などが挙げられる。

韓国では、2000年に『FORTRESS』が旋風的な人気を集めたことによってMOゲームの種がまかれた。今までMOゲームは、主にPCやビデオゲームに適用されてきたが、最近はオンラインカジュアルゲームやRPGに拡散しつつある。

MMOゲームは多数のプレイヤーが参加するため、自由度が強調される。特にレベル上げやレアアイテム、他プレイヤーとのコミュニケーション、大規模戦闘（攻城戦）が面白いとされる。

一方MOゲームは、制限された人員が接続するため、開発者が意図したシナリオをプレイすることが可能だ。

最近MOゲームが新しいトレンドとして浮かび上がっているのに、今年の下半期期待のMMORPGに、MOゲームスタイルが導入されていることがある。「国内最初MORPG」というタイトルを掲げた『ヨグルティング』はコンシューマオンラインゲームでよく見られるステージ構成のエピソードプレイが試される。町や学校など、公共場所は既存MMORPGと同じ。だがエピソードプレイの時には最大32人の制限された人員だけがゲームに参加するようになっているのだ。製作サイドでは既存MMORPGとの明確な差別化を宣言しているので注目だ。もうすぐクローズβテストが予定されている『ラストカオス』もMMORPGに「シングルモード」というMOプレイ方式を適用する。ほかにNCソフトの子会社アレナネットから開発されている『ギルドウォー』もMOプレーが目立つ話題作だ。

MOスタイルが脚光を浴びるようになったのは、MMO方式ではこれ以上ゲーム性を高めることに限界が来ているためだ。多くの人が一度にプレイするMMO方式に、コミュニティ性と他ユーザーとの競争以外のゲーム要素を取り入れるのは難しい。一方MO方式はユーザー数が少ないためにコンシューマゲームに近い演出を導入しやすい。MMOゲームが絶えないレベルアップの繰り返しである一方、MOゲームはステージ単位でゲームプレイができるため短い時間に気軽に楽しむことができる。

韓国ゲーム業界の新しい挑みとも言えるMOゲーム。その行き先に注目してみよう。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第21回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

ゲーム制作の現状は、目も当てられないほどの大惨事。生きている会社はバブルな時期にイッパツあてて、今もその続編やら関連やらで食っているか、携帯用アプリをほそぼそと作っている。もしくは異業種でつぶつぶ儲けている会社くらいしか知らないのですが、業界各自の皆様の周りはいかがでしょうか。さてゲーム批評も10周年ということで、今回はちょっと毛色を変えて、10年前の開発についての話をしたいと思います。10年前だとちょうどうちの会社もできた年。時代的には年末、ＰＳが発売された年で、ＳＦＣ流れでゲームバブル真っ盛りでした。

第21回　10年前のゲーム開発

Case 1　ポリゴンのスペシャリストがいなかった

時代は２Ｄから３Ｄへと移り変わり、ポリゴン制作者が少なかった。故にへちょいポリゴン、たとえば絵心のない人が初めて書いた絵でもまかり通った時代です。ゲームの制作において、今、もう上がないくらい進化したコンピュータＣＧの再生技術。どんなことをやっても映像だけがウリになったりはしないけれど、当時はろくに女の子のポリゴンも作れず、それは表現能力がなくて出ないだけじゃなくて、グラフィックデザイナーのセンスも追いついていなかった。故に素人でも大きなプロジェクトに入り込むこともできた。景気がよいゆえ、ブレイクするチャンスがゴロゴロ転がっていたのです。

Case 2　異業種から開発費を巻き上げ、好きなソフトを開発

当時のゲームは「もうかるもの」で、作り手がいれば、仕事が来るみたいな、かなりヌルい業界。仕事はえり好みしていい仕事を取る、みたいなケースが多くて、開発者は優位だったのです。開発費が大量に欲しければレコード会社とか、異業種のところへ「参入するともうかりますよアンさん」とそそのかし、好きなものを作って生きていくという、超夢のような生活を行うこともできました。下手すりゃ数千万円を巻き上げて、１人で開発して丸取りなんてステキな事態も数々あり。そういえば、3ＤＯの後継機にソフトを作ると言ってお金を引っ張った会社とかもあったような、なかったような……。

Case 3　クリエイターが億万長者になったり……

今ゲームを作るとなると、莫大なＣＧ製作やら声の収録など、ムダなお金がたくさんかかる。そのくせゲームは売れない。けれど当時は、声がないのは当たり前。画像だってＳＦＣのＲＯＭカセットが主流だから、まだ予算はかからない。しかしタイトルは今よりも売れるので、ゲームを売る人は莫大な利益を得る。お金は開発者に還元され、ゲームは少人数で作られているゆえ、一人当たりの取り分が大きくなり億万長者が多数生まれた。さらに資本があるから自分もソフトを作るか、とメーカーになる人間も続出。それがＰＳの発売と相まって、ゲームの大量発売、ゲーム好景気へとつながったのです。

イラスト：安本豪“Ieye”

景気が悪くなると「今まであったもの」の焼き直ししか出せないというのが一般的。けれどゲームは、なんか新しいことをやらないと、新たな市場を切り出すことはできないんじゃないかと思う。そうしたからバブル期は需要が伸びたんでしょう？

とはいえ、最近のお客さんは見た目を凝らなきゃ手にもとってくれない。ああ、それに開発費の少なくても90％は持っていかれてるのですよ。画像制作費が少なくてすむ最後の砦、携帯ゲームマッシーンも高機能化してしまった昨今。本当に今後ゲームは作れるんでしょうか……。

大好評連載！

悪趣味ゲーム紀行

第五十五便

がっぷ獅子丸

いや～、この8月の頭に突如腰をヤっちゃいまして、立ち上がれないわ寝れないわで二晩一睡も出来ずに椅子に座ってずーっとカリビアンや双葉のねこ板観てたンですが症状は悪くなる一方でそのまま病院に担ぎ込まれてお盆あたりまで入院しちゃいました。お陰で色んなモノが諸々遅れまくって多大なご迷惑をお掛けしている事については平に陳謝いたします。皆様本当に腰だけはお気をつけください、モ、腰が痛いと何っにもする気無くなるンスよマジで。ちなみに病院では中学一年生との二人部屋で、私も業界人の端くれですから自然とゲーム関係の話になっちゃいますけれどもPCエンジンが生まれる前ですって言われちゃったら、ホンマにカルチャーギャップの嵐。**『桃太郎伝説』**みせて**「これって桃鉄がRPGになったの?」**とか言われちゃうとですね、ムキになって中坊相手に80年代のゲームの歴史を説明して**軽く流される**というカンジで、もう僕らの世代のゲームの常識が君らの非常識なのねと痛感される始末。考えてみれば、PS2のユーザーのホットゾーンが20代後半から30代前半という事からも判る通り、獅子丸今36ですが、ファミコンブームを直撃したコアゲーマー、平たく言えば幾つになってもゲームをやめない良いお客さんの年代の上限なンですな。既に僕より下の人たちに市場を支えて頂いている訳で、僕らの真横の物欲や嗜好を考えて盛り上がっても、最早ロートルの発想と言われかねないですね。あぁー、こんなンじゃ、**『鉄人』なんか売れるわけねーか**と。そんな寂しい思いをしながら病室での暇つぶしにとPSone持ち込んだンですけど肝心のソフトが無いので、会社に何か持って来てとお願いしたところ、大量に届いたソフトの中身**『頭文字D』(※PS版)**とか**『君の気持ち、僕の心』**とか、患者に対するデリカシーの感じられないラインナップで、唯一遊べそうだなと**『Gダライアス』**のケースを開けたら**中身が入っておりませんでした。**小笠原さん、そんなに僕のことが嫌いですか？ すると、一番下に入っていたのが今回紹介するゲームソフト制作・販売シミュレーション**『キングオブプロデューサー』**です。幾らプロの端くれとはいえ、ゲームの中で一生懸命ゲームを作っても一円にもなりませんが、あのーせめてこれで**初心に帰れ**ってコトなンですか小笠原さん？ と言う訳でそりゃもう意地になって真っ向勝負させて頂きますとも！ ゲームは、新規参入メーカーのプロデューサーとなり企画開発、販売まで手がけていきます。ゲーム制作には資金と開発期間が限られた条件の元でヒット作を世に送り出すことがプレイヤーの使命ですが、開発に

『キングオブプロデューサー』

ジゲームソフト制作・販売シミュレーション
メGMF
機PS
¥7,140円(5%税込)
発97年12月11日

携わるスタッフは個性派揃いで一筋縄ではいかず、数々のトラブルを乗り越えて100万本の販売実績を記録することがこのゲームの最終目的です。途中で資金が底をついたり、スケジュールがずれたり、販売本数が伸び悩んでる等などでワゴンセール行きを続けちゃうと、社長から解雇を言い渡されてゲームオーバーというセルフパロディのような作品です。こういう憧れの職業経営シミュレーションではコンビニ経営とか地に足の着いたモノからジュラシックパーク経営という誰がやりたいのか良く判らないゲームがあったりしますが、ゲーム会社経営シミュレーションというのも、アクセラの**『ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ！』**というなんだか物悲しい名前のタイトルや、しょっぱなから嘘にネタを絡めて油通ししたような**『セガガガ』**というタイトルもあったり、このゲームの発表時期というと、まさにPS・SSががっぷり四つでバチバチやっていてゲーム業界が今より全然活気のあった頃ですから、正にこのゲームのような新規参入のメーカーがドコドコでて自爆するという状況でした。ま、このゲームについての説明は私個人的には熱中する部分は無いんですけど、度々起こるトラブルがたまに生っぽいシナリオが入っている位で、ゲーム業界を目指す良い子の諸君には血肉にならない部分にリアリティがあったりしますが**ぶっちゃけ割と普通**です。面白いのか詰まんないのかの物差しについては純粋にゲーム業界の仕事がやりたいかどうなのかで変わりますけど、大筋は現実も**こんなモン**かな。企画立案からスタッフのメンタルケアまで面倒そうなメニューの多さにゲロ吐きそうになるかも知れませんが、そこはそれゲームなので僕やエコールの真鍋さんが個人的に面白いと思う企画はできるだけ排除して手堅い企画で販促費を掛け捲って外注に丸振りすればなんとなく終われちゃうクリアライトな設計です。しかしここまで現場で簡単にブーブー言われ捲った日にゃ僕ならスタッフ全部集めてこれから皆さんで殺し合いをして戴きますけど、「やべーなーこのままだと未達になっちゃうから販促費は発売週にファミ通1Pのみ」とか「到底売りモンになんないし、この際他所に飛ばす」とか「半年もしないうちにベスト版」とか「他のヒット作に抱き合わせにして海外に売り抜いちゃおう」とかベタベタなのまで入ってると良い教材になるンじゃないすかね。メーカーのGMF（亜土電子工業）や開発請負の会社様もその後、ゲームより面白いイベント目白押しになっちゃいましたが、ゲーム会社というのはこんなに頻繁にトラブルに会うのかというと、大抵は余り無いンですけど、この業界には何故か**「定期的に不幸になる」**病気の方がいて、僕も身近に現役バリバリの患者さんを知っていますが、その人の周囲5M以内では常にこんなカンジですね。

企画書
抱腹絶倒の育成体験環境ＳＰＴ
こんなんでどうです？
こみやまん
カーネル：いいですね。
こういう企画を待っていたんです。

「育成体験環境」という、選んだ要素をそのまま並べたジャンル名にはかなりの衝撃を受けました

キングオブプロデューサー
The ANIMATION
では資金を貯めて
船を買い大海原へ
テイクオフ！
海には海賊が
出るなら武装も
忘れるな!!

絵●安本豪"Ieye"

美少女ゲーム地獄変

〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

挑戦者 来栖川芹香 『To Heart』

TEXT BY 多根清史

お嬢様は、「部屋に上がりこんで朝起こしてくれる幼なじみ」や「関西弁を操るハリセン同人女子」とは、〝ぶっちゃけありえない〟の次元が違う。きゃつらがホグワーツの隠れ里に潜むハリポタとしたら、分厚い虚数空間に隔てられたレン平原のかなたに眠る混沌神アザトースのごとき不可視存在。「お嬢様である」というレゾンデートルからして、凡俗の者とは会わず、近づかず、しゃべらず！　われわれは箱を開けられないシュレディンガーの猫を想い、永遠に交わらない平行線を恋い焦がれるほかないのだ……。

何が何だかわからなくなってきたが（いつものことでスイマセン）来栖川芹香は「近寄りがたさ」の位相を逆転させた、言うなればコペルニクス的お嬢さまだ。庶民たちとじきじきに話したことなんかない→無口、釣り合う人間が周囲にいない→魔界となかよし、やんごとなきお方は手を汚さない→執事に（しゃべることも）おまかせ。タカビーな「お嬢様時空」が裏返ったッ！

どうにも「萌え」に求められるストロベリートークから遠ざかって申し訳ないが、オムニ社（「ロボコップ」のアレ）にも匹敵する

ジAVG
メLeaf
機Win
¥9,240円(5%税込)
発97年5月23日

第四回戦 お題

「お嬢様」

緒方カズキ三連覇達成！　盤石の体勢で迎える第三回のお題は「お嬢様」。それを聞いた二人の漢は、期せずして同一のタイトル、しかも姉妹のキャラを挙げた！　これが、萌えに魂を引かれた漢たちの宿命だというのか!?

王者 来栖川綾香 『To Heart』

TEXT BY 緒方カズキ

お嬢様といえばお金持ちですが、それと同時に、ほぼ間違いなく人間的欠陥を持つキャラとして、美少女ゲームでは登場します。偏った生活環境ゆえに。箱入り娘的に育てられた女の子はおしとやか系、放任主義で育てられた女の子はタカビー系。この行き過ぎた性格をオブラートしてしまうのがお金であり、そしてそのオブラートを気にせず、相手の心の隙間に入り込む主人公……というのは、基本的な攻略パターン？　と言えましょう。

しかしこの綾香は違います。欠点ありません。格闘選手権で優勝するほどスポーツ万能で勉強もできて美人でスタイル抜群。しかも金持ちにありがちな性格的なゆがみはなく、会話していて気持ちが良い。言ってしまえば「いいオンナ」。美少女ゲームにおいては希少なタイプと言えましょう。まあ、綾香には芹香という姉がおり、実はこっちがメインヒロインのひとり。綾香は芹香攻略後に登場する隠しキャラ的な存在で、お嬢様と庶民の恋という身分差うんぬん……という定番の面倒な部分はすべてこっちが背負っているカンジになってますので、物語がテンポ良く構成されてるというゲーム的に有利な要素もあるんですけどね。

ジAVG
メLeaf
機PS
¥7,140円(5%税込)
発99年3月25日

勝ったのはどっちだ!? 決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ！

コングロマリット、来栖川重工の深窓の令嬢なんだもの。「不思議系」にしても、能力値のレーダーチャートが振り切れMAX。主人公の浩之と急接近するなれそめは、出合い頭のゴッツンコ。廊下でいきなり占われてしまい、オカルト研究部に誘われて行ってみれば、2人以外は文字通りの〝幽霊〟部員だらけ。可愛がっている黒猫は元・イケニエ候補だというし、ミステリアスを通り越してミステリーだ。

しかし、浩之との度重なる衝突事故のショックにより（そういう物理的な意味じゃないが）、芹香先輩、そう忘れそうになるがひとつ年上の彼女は心を開いていく――が口は開かない。こくこく（肯定）、ふるふる（否定）、そしてなでなで（愛情）。首の動きと目線が語る感情の、なんと豊かなことか。愛のニックネームを授かった執事「セバスチャン」（本名：長瀬源四郎）を乗り越えて、目指せ愛のチャネリング！

黒い帽子に黒マントの黒魔術師姿もよく映える。けれど、最大にして最強の呪文は「たったひとりの、大切なおともだち」。声優はどうするんだと心配になった無口ぶりが、勇気を振り絞った告白に、地球をしのぐ重さを与える。惚れ薬に込められた不器用な愛情表現に、ぼくらの黒帽子も活火山……あいや、全年齢推奨版だったら、日なたぼっこするぜ！

黒魔術の道も、まず形から！ 芹香が無口なのも、言霊を大事にしているからだ。ティルトウェイトとか

- **「こくこく」「なでなで」に敵なし**
- **お嬢様は魔女!? ミステリアスの極地！**
- **執事は由緒正しく「セバスチャン」**

とはいえ「いいオンナ」ですから、ほれたとしても簡単に落とせるキャラではありません。何しろ、イベントCGもパンツが微妙に見えそうで見えない絶妙のポジショニングと、スキなし完璧超人。こんな女をメロメロ（死語）にしちゃえるなんて男みょうりに尽きるよなあぜひともがんばって落とそう！（ボタン押してるだけですが）と思うのですが、実はラストでもラブ萌えカップルとはならず、好き合ってはいるのですが友情中心のさわやかカップル程度で落ち着きます。ま、いいオンナってのは難しいモンですよ。唯一の悩みを聞いて慣れない格闘を毎日特訓して体張ってがんばるわけですが、その程度じゃあメインヒロインは落とせてもいいオンナは落とせないのです。でも、こういうラストだからこそ、綾香というキャラは引き立つと思うんですけどね。そして自分もそんな綾香にふさわしい男になろうと思ったりするのです（ボタン押してるだけですが）。

というわけで、綾香が1回だけ見せる萌えシーン、ひざまくらイベントは心行くまで堪能しましょう。うつ伏せになる、鼻で息を吸う、頬ずりをする、の3択はセーブ/ロードを駆使してすべて選択。うつ伏せから頬ずりが王道コンボだと思うのだが鼻で息吸ってからうつ伏せも暖かそうでいいなと悩ませる、男のロマンが詰まった絶妙な3択だと思うのだがどうよ？

どうしてやるか。
A　うつ伏せになる。
B　鼻で息を吸う。
C　頬ずりする。

ドリームひざまくら。綾香が巨乳であることがこのシーンで初めてわかるってのも良いですな

- **綾香はパーフェクト超人**
- **いい女は○ボタンで攻略不可**
- **ひざまくらっていいよね**

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

SNK vs ARUZE

TRIAL CHAOS

メーカー買収・倒産劇に端を発する巨額訴訟の行方 連載最終回

2001年10月30日、SNKは破産宣告を受けた。SNK側からしてみると、「アルゼによって故意につぶされた」という思いが強い。SNK、アルゼ双方の間で一体何が起きていたのか。

text by
松岡利康と
特別取材班

そして事実上の倒産へ

2001年3月にSNKは大阪簡易裁判所に対し、主力5行およびアルゼを相手方に特定調停を申し出た。特定調停とは、簡単に言えば、借金の額が膨らみすぎて、まともに金利を含め返済していたら破産してしまうので、それを回避するために債務をある程度軽減してもらう、というものだ。このときSNKは大幅な債務超過に陥っており、窮地から脱するためこの制度を利用したのだ。

ところが、親会社のアルゼは民事再生の方向を探っていた。民事再生とは、債務者が裁判所の関与のもと、一定数の債権者の同意を得て、債務の一部免除を得たり分割弁済をしていきながら企業の再建を図っていくという制度だが、信用調査会社は「倒産企業」として扱われる。〝事実上の倒産〟である。アルゼは前年からSNKの民事再生を考えていたようだ。

3月30日に、突如としてSNKの手形の不渡りが発生している。言うまでもなく手形とは、ある金額の支払いを一定期間以内に約束する証券で、一定期間内に決済できないと不渡りとなる。不渡りになると、銀行はその企業との取引を停止する。倒産である。

SNKはその当時手形を決済できるだけの現金は持っていたのだが、SNKがアルゼに手形決済の了承を得ようとすると、アルゼがそれを拒否したのである。アルゼによれば、「特定調停を申請しているSNKは、原則的に一部債権者にのみ弁済すべきではなく債権者間の公平を期すべきだ」というものだった。

この指示により、SNKは回避できたはずの不渡りを出してしまい、4月2日に民事再生手続に移行する。アルゼの資本参加を受け入れて、1年あまりのうちの倒産である。この間、SNKの有能な開発スタッフは次々とアルゼに転籍させられていったという経緯もあった。SNKにとっては、「アルゼの目的は、そもそもSNKの技術力を収奪することにあったのではないか。アルゼにしてやられた」という思いが強い。

象徴的だったのは、岡田が不渡りと同時にSNKの経営者から債権者に豹変したことである。不渡りが発生した当日の深夜、アルゼはSNKの社員を駆り出して、工場にあった在庫を「SNK」から「アルゼ」へ次々と付け替えさせていた。これは債権者として、「商事留置権」というものを行使していることらしい。4月21日に岡田はSNKの取締役会長を民事再生法手続きに移った4月2日にさかのぼって辞任する旨の内容証明を送っている。つまり、岡田は民事再生手続が出された途端にSNKの経営者から債権者に変貌したのである。

手形の不渡りは岡田の指示に基づくものだったが、岡田はこれを理由にSNKとの売買契約を解除し、アルゼの商品の供給を停止した……。

この間のアルゼ・岡田社長の発言を前号まで参照していたSNKの資料から抜き出してゆく。

「民事再生のやり方が間違っている。債権者説明会は俺の意向を確認した上で、東京からやるべき。勝手にやるな。アルゼの債券を他の債券と同率カットをするな。アルゼを食おうとしているのか。ふざけるな。アルゼの負担を他と同じに考えるなら応援なんかしない。説明会での支援のコメントなんか出せるか」（2001年4月6日、アルゼ本社）

4月25日には、アルゼの支援抜きに自主再建を目指して、民事再生手続を選択した（選択せざるを得なかった）。「意地を張るな。勝つ戦いなら、民事再生させられるなら、認めよう。アルゼなしで再生できるはずがない。策が

あるなら、言ってみろ。大人になれ、ギャップはあるが、今ならまだ修復できる。席もある」（5月7日、SNK本社）

「SNKはパチンコで収益を上げることを当初は計画していたが、こうなっては無理かもしれない。失敗した買い物だったかも」（5月31日、決算説明会で70人のアナリストを前にして）

その後、SNKはアルゼの妨害、乗っ取りの危険性も察知し、自主再建を断念した。SNKの創業者だった川崎らは、新会社・プレイモア（後にSNKプレイモアと改称）を設立して再興を図ることとなった。

プレイモアが設立される2ヵ月前の2001年6月、岡田と川崎はお台場のホテルで会談をもってる。内容は、川崎がSNKから手を引くようにという岡田の要請だった。岡田は、ここで大胆な提案をしている。

「川崎会長、25億円出しますから、SNKのことは忘れてください」

個人的な買収である。川崎は、こう思った。

「アルゼに買われた会社のオーナーはみんなこの手でやられていたんだろう」

川崎にとって、SNKは自分が手塩にかけて育てた赤子も同然の会社である。SNKを、従業員を裏切ることはできない。席を立とうとした川崎に岡田はすがりついた。

「待ってください。会長！」

岡田はSNKを救済すると言って資本参加したはず。それをいとも簡単にさじを投げ、挙句、意図的につぶしてしまったことは川崎にとって到底許せないことだった。

ところが、アルゼはその後も川崎を怒らせる。SNKプレイモアの著作権を侵害する機械を次々に販売してゆくのである。プレイモアは、2001年10月に破産管財人からアルゼなど複数のアミューズメント企業と競合してSNKの知的所有権を含む資産を落札していたのだ。

競売に際し、プレイモアが提示した金額は2億1000万円。一方、アルゼは1000万円ほどにすぎない。川崎があっという間に再起を図れたのは、アルゼにとっては意外だっただろう。

プレイモアが設立できたのは、大阪では有名な某企業が川崎に資金提供を申し出たためだった。川崎はかつてその某企業が危機に瀕したときに資金援助したことで貸しがあったのだ。

アルゼは、SNKプレイモアから著作権侵害の訴訟を起こされてからも、さらに同じことを繰り返し、しかも（C）SNKと入った機械を販売し、その結果、訴訟の数を増やしている。

それどころか、2003年4月から、アルゼは川崎ら旧SNK取締役を訴え返している。訴訟は2件で賠償請求額は総額54億円。SNKからプレイモアに知的所有権が移るにあたって不当行為があったという主張だ。

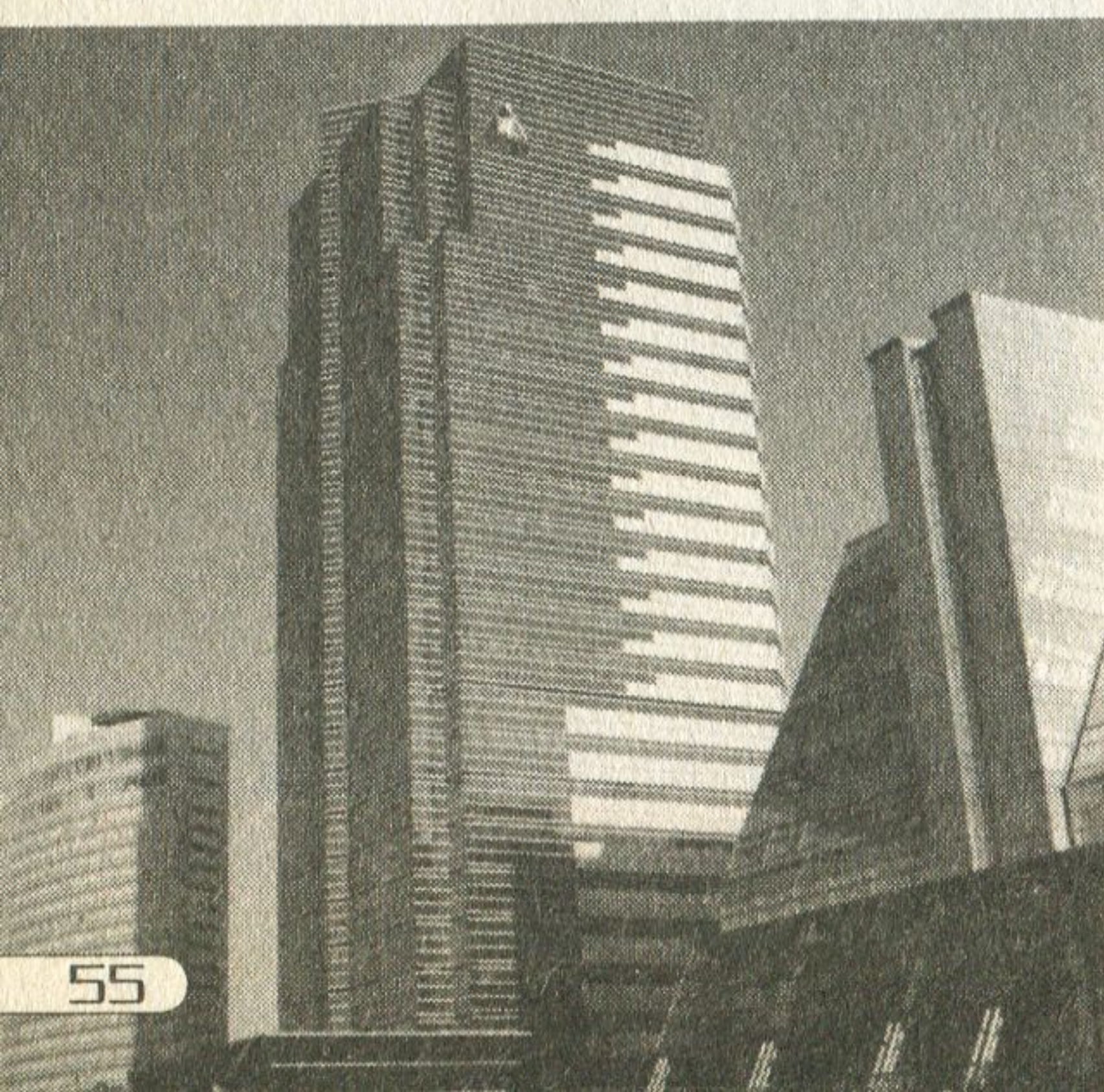
昨年4月21日に川崎ら取締役が起こされた訴訟の訴状を見てみると、次のようにある。

「被告らは、資本的正義を持つ原告の意向を全く無視し、上記のとおり、定時株主総会取締役選任決議案を上程せず、臨時株主総会を招集せず、加えて、再生計画案を提出せず、その結果、エス・エヌ・ケイを殊更に破産させたものであって、被告らの行為により原告が被った損害は少なくとも金60億円を下らない」

アルゼはSNKの再生手続中に再生裁判所に対し、再生計画案を提出する権限を持っていたが、再生計画案どころか、その骨子すら提出していなかった。アルゼは臨時株主総会招集許可申請において、SNK再生計画案を提出しているものの、ゲーム開発のクリエイタースタッフを営業に回すなど、最初からうまくいくはずのないずさんなものであった。

アルゼは、業界でも離職率が高いことで知られている。SNKの開発スタッフを次々とアルゼに転籍させていったが、転籍したSNKスタッフはその後、どんどんと抜けていったという。営業社員の離職率が特に高いが、開発スタッフも例外ではない。2001年に役員の坂本剛一氏が退任しているが、坂本氏は、技術介入の要素を先駆け取り入れたアルゼの代表的な名機だったクランキーコンドルの開発を担当したカリスマ的開発者だった。アルゼ関係者によれば「坂本さんも岡田さんの独裁ぶりを嘆いていました」という。その結果かどうかは定かではないが、かつて飛ぶ鳥落とす勢いだったアルゼのパチスロ機は輝きを失い、シェアも大きく落としている。

技術は人に宿る。人間性を重視しない経営は、機械にも影を落とすのだ。

イシイジロウ×米光一成

Jiroh Ishii
Kasunari Yonemitsu

“現場”は燃えているか 特別編

—最前線クリエイターに聞く—

text by 編集部

本誌前号の「ソフト批評」を見たチュンソフトから、「ライティングした米光さんと対談したら面白いのでは？」と連絡をいただいて実現した特別企画！

Profile

イシイジロウ 2000年チュンソフト入社。『かまいたちの夜』の移植監修などを経て本作の企画・監督を務める。

米光一成 ゲームデザイナー。代表作に『ぷよぷよ』『バロック』など。池袋コミュニティカレッジで「デジタルコンテンツ仕事術」講師をはじめる。

かつてサウンドノベルというジャンルを築きあげたチュンソフトが、また新しいシステムを提唱した。「ロールプレイドラマ」と名づけたそれに、日本に住む人なら誰でも知っている「金八先生」を載せて作り上げたのが『3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！』（以下、『金八』）である。

プレイヤーは金八先生の代わりに3年B組の20人の生徒を受け持ち、彼らの友情や恋、多感な時期のさまざまな悩みを解決しながら無事に卒業させる。通常のAVGと異なるのは、主人公の行動がターン制である点と、「見る」「話す」などのコマンドの代わりに、手に入れたカード状のキーワードを出会った人物にぶつけることで話が展開していく点。これによって総当たり的な解法を廃し、テンポ良くゲームを進めることができる。本誌前号のソフト批評では、基本的には「素晴らしい」としながらも、それ故の苦言も多かったが……。

敵のいない物語の作り方

米光（以下、**米**） 全肯定ではないレビューをした作品についての対談ということで、さすがに今日は緊張してます（笑）。

イシイ（以下、**イ**） いえいえ。こういう風に触れていただくと嬉しいです。

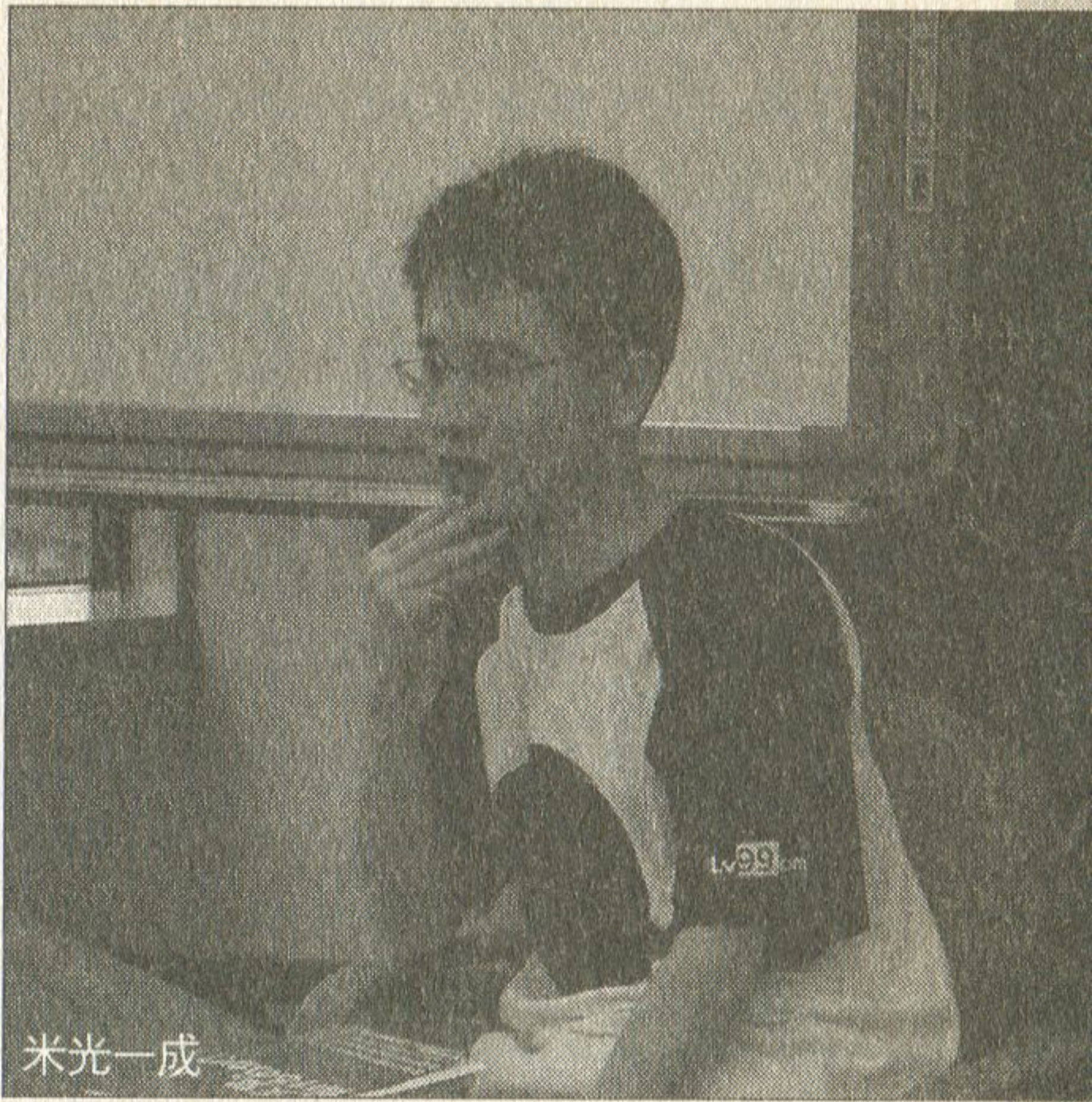
米 今までのゲームはモンスターとか、ミステリーだったら謎とか、敵がハッキリしているじゃないですか。そういった具体的な倒すべきものがあったほうが簡単ですし、ゲームに合っていますよね。今までゲーム業界はそういうものを作ってきたわけですが、どうもそこで煮詰まってしまっているなと思っていたところに、この『金八』が出てきたんです。具体的な敵がいない作品ですから作りにくいだろうし、どうやって作ったんだろうとも思ってたんですが、プレイしてすごく感動しました。それで実は「すげーや」というレビューを一回書いたんです。でも、意欲的だからこそ気になる部分もあったので、そこも書いたほうが面白いかなと思って前号のようなレビューになったんです。

イ ありがとうございます。この作品は実験作的なところがあったんです。評価はサウンドノベルの『弟切草』を出したときのようなスタンスになると思っていました。でも、思ったより賛否両論ではなかったんですね。否定の言葉が少なかった。本来は賛否の否の部分にこのゲームの個性と可能性が眠っているところなんですよ。作ったほうとしてはもっとつついてもらっ

てもいいなと思ってたんですが。
米　具体的な敵がいない状況をまっとうに作ろうという時点で、かなり苦労が想像できるんですが。
イ　学校ドラマというのはゲームになると思っていました。教師が真ん中に立ってコミュニケーションを取っていくという構造なんですね。親と子が会話しないから間に入って走り回る。これって「おつかい」ではあるけれどもゲームになるじゃないですか。
　また、今回は敵のいない物語の可能性を、いろんなパターンで試してみたかったんです。生徒が1人しかいないものとか、逆に7人くらいの生徒の間を走り回らないといけないものとかをいろいろ作って、どれがゲームシステムに合っているかわからない状態で進めていったんです。
米　でも、一番気になったのはキーワードを渡すと悩みが解決するという点ですね。物語的に、生徒はすごく悩んでるわけですから、そんな便利なものがあるなら知っていたか、知らなくても探していたと思うんです。なのに、神話的なRPGの「どこかからアイテムを取ってくれば解決」という部分によって、従来のゲーム的になってしまってる。心の問題を描いているはずなのに、心がないような気がしてしまうのがちょっと残念だったと思いました。
イ　テンポと難易度の問題ですね。1話あたり一時間程度でプレイさせたかったですし、一日のターン数もテンポよくしたかったことに加え、カードでひっくり返さないといけないゲームなので、心情を深く見せていくとさらに違和感が見えてくるんですね。「こいつ、このくらいじゃひっくり返らないだろう」と。だから、できるだけ軽くひっくり返るような雰囲気にしてます。複雑な物語をやらないでおこうという気持ちがものすごくあったんですよ。ただ、シンプルな物語をつくるほうが正直言って難しかったですね。

物語を転がすための仕掛け

米　どうしてこのキャラは今これを言ってるのか、という背景がないように感じるんです。たとえば、レビューにも書きましたが、初めて会った見知らぬ人に突然「ここは美咲のお気に入りの場所なんだ」なんてことは言わないじゃないですか。ああ、物語のためにしゃべってるんだなと思ってしまう。他のゲームだったら「まあゲームだからね」と見過ごしている部分なんですが、ここをどうクリアしてくるか期待していたので……。
イ　たとえばこの美咲のセリフをもっと短くしたり、アニメの芝居だけで表現することもできたと思います。でも演出上どこまで可能か、脚本段階ではわからないんですよ。アニメでも止め絵でも、どちらにも転べるセリフにしなければいけなかったんです。そのために、説明的な感じが出てしまっているかもしれません。「いやここはアニメがないと通用しないセリフなんですよ」というシーンが山ほど存在すると、融通がきかなくなってゲームのバランス取りの弊害になる可能性もありますから。
米　キャラクターに背景があっても、矛盾した行動をとってるようにも思えたところもありました。たとえばアイドルのエピソードですが、彼女のアイドル休業宣言は突然だったんですよ

イシイジロウ

米光一成

ね？　ステージママのお母さんは、娘に突然休業されて、スケジュールもすべてすっとんじゃったことのほうが大変なはずなのに、学園祭でフォークを歌うか歌わないか、という部分を議論している。これも、物語を転がすために動いてしまってる感じがしますよね、リアリティを考えると。

イ　今言われたところは、あえてやっている部分です。物語を転がすために、と言われましたけども、この、物語の「ために」というのを意識してやっているんです。その物語のために割り切っている部分かもしれません。

米　たしかに大きなイベントが連続して起こると、派手にはなりますよね。休業宣言やスキャンダル。そこがやっぱりトピックになって面白いんですから。

イ　この物語を転がすために参考にしたドラマというのが、TV版の「GTO」や「踊る大捜査線」だったんです。これらは「物語至上主義」なんですよ。物語を転がすためにここまでやるかというくらい引っ張っていく。そのやり方をすごく意識しています。なので、今の突っ込みかたをされてしまうと、たぶん僕たちが目指したものも全部突っ込まれちゃうんですね。だから「そのとおりです」「それをねらっていたんです」って答えしか出てこなくて（笑）。厳しいですね。

米　今までのゲームが比較的そうじゃないですか。『FF』なんかも、イベントの連続で、おそらくシナリオ分業制にしているからだと思うんですが、イベント自体は面白くても「ここのことでキャラの性格が全然違うじゃん」みたいなことになっている。その場その場は面白いんですが、薄くなってきてるなという思いがずっとあったので、今回「金八先生だ。どうするんだろう」という期待があったんです。

イ　理想としては、ストーリーの矛盾を気にする人もだましてしまうような、あとで「あれあそこおかしいよ」って思うけれど、見ている時には気づかないものを僕たちは作らなくちゃいけない。そういう意味では、もっとうまくだまさなきゃいけなかったと思ってます。

最近ヒットしている韓国映画は話を転がすために無茶をやっているところもあるんですが、うまくいっていて面白いと感じる部分については学ぶべきところがあると思います。最近の邦画の中にはリアリティや空気を大事にしていても、物語のダイナミックさを忘れてるようなものもありますよね。それで今回は韓国映画やウケてるTVドラマの良さに挑戦したんですが、まだまだダメですね、勉強不足で。

米　ゲームはプレイヤーの意志で止められるんですよね。映画だと、おかしいんじゃないのと思っても次に行ってしまうんですが、ゲームはボタンを押すところで「あーこれはどうかな」って止めてしまう。そこで考えられちゃいますよね。

イ　それを壊すために、ターン制とかバッドエンドシグナルとか、テンポの良さや緊張度をあおるゲーム性をつけたんです。でも突っ込まれるということは、まだまだということですよね。

『弟切草』のように新たなフォーマットとして

米　全5話くらいで、1話1話じっくり描かれ

てたほうが、この題材とシステムは活かされたかな、と思うんです。もっと数は少なくても、深い感動を味わわせるようなものが器にあっていたのかなと。

イ　当初のコンセプトから逆でしたね。物語は短いのをたくさん入れようという発想で作りました。ただ、複雑な問題を扱ったシナリオもあったんですよ。「夏の抜け殻」というボツになったシナリオは、高峰先生が主人公の話でした。ヘルニアになってしまった水泳部の女の子がグレてしまう。推薦入学がダメだって話なので救いがないんですが、人生もっと長いんだよ、という緩やかな結論に落ち着いていくものだったんです。こんなシナリオがいくつかあったんですが、先ほどお話しした、イベント連続型のゲーム的なものに改造しにくかったからというところでボツってしまいましたね。可能性としてはこういう方向も残っていたとは思うんです。

米　その高峰先生のお話をやってみたいです。

イ　申し訳ないです（笑）。もう少し余裕と容量があったらそういうシナリオも残っていたと思いますよ。

米　解決はしてないかもしれないけど、でもがんばっていけるよね、みたいな話というのは今までゲームでほとんど描かれてないですよね。「はい、1面クリア」って物語しかゲームでは描けないとすると、どんどんつらくなっていく気がするんです。

イ　先ほどもお話したように、今回は物語の複雑さより、ゲームとしてのシンプルさを取りました。その他の理由に最近の教育問題もありますす。正直に言って一教師で解決できない問題が多いんですよ。いじめや援助交際など、全年齢対象のゲームでは扱えない問題も多いですしね。そのために、あえて一世代前の古い文法に落として解決させてるんですよ。

米　ところで『2』のお話はあるんでしょうか。

イ　評判がいいのでがんばって作りたいなと思っています。

米　今回、もっとすごいことができるな、という期待を不満という形でしか言えないのが悔しいんですが、僕はここにすごい鉱脈があると思うんです。ゲーム好きな人にぜひやってほしいし、もっと話題になってもいいなと思います。

イ　この作品は『弟切草』だと思うんですね。あの作品も可能性は感じたけれど不満も多かったと思うんですよ。そういう意味では、エポックメイキング的なものを作れたんじゃないかと思います。このゲームについても同じように先物買いしてほしいですね。

米　『弟切草』で何かが変わったのと同じように。ここからゲームというものが変わっていくと言えると思います。これを遊ぶと、きっとゲーム好きな人はゲームが作りたくなると思うんですね。

イ　そうですね、ミステリーやサスペンスも載りますし何でもできますね。サウンドノベルというジャンルができたときに、いろんな方々が作られたように、これもぜひ挑戦してほしいフォーマットだと思っています。

もし、2時間程度の映画サイズで物語を作った場合、このシステムは多数の分岐で物語を横に広げることができるはずだ

すべてはネトゲのために
ネトゲはすべてのために

コンカイノオタイ

ネカマはなぜモテるのか　その2

text by 春生文

無限に広がるネカマ人口。ネトゲの普及とともに増え続けているネカマ人口。ところで、このネカマというものが世間ではリアル女性よりもモテるらしいということで、その理由を考えてみるこのコラム。

その2は、これ。

ネカマはうまい。

もともとネトゲの世界ではキャラの性差というものがほとんどない。まあ露骨に性能差を出せないのはいろいろ大人の事情（いろんな団体からクレームが来るとか）もあることだから仕方ないが、そんなわけでネトゲの世界というのは、余裕で男と女が平等に戦う世界になっている。しかし、パッと見平等な世界ではあっても、いや、キャラ性能が平等だからこそ、どうしたってプレイヤースキルの差というものが出てくるのだ。そして多くの場合、男のほうがゲームはうまい。だって普通に女の子として生きてきたら、ゲームなんて……特にアクション、シューティング系のゲームなんてうまくならないからである。てゆうかぶっちゃけリアル女プレイヤーたちというのは、うまくなること、強くなることに男たちほど腐心してないだけなのかもしれない。

しかしそんなリアル女の感覚は、ネトゲの中で燃えたぎってる男たちには理解できない。人並みに男の子だから女にはモテたい。いやしょせんネトゲの中なんだから、見た目だけでも女キャラに囲まれてやにさがっていたい。だが、パーティを組んでヘボいのはイヤだ。リアル女プレイヤーと親しくするのはやぶさかではない（むしろ嬉しい）が、いつもいつもヘボいパーティを組むのはイヤなのだ。

そこでネカマである。

むろん、ネトゲをやってる男の子の中には、「誰よりも早く強くなる、うまくなるだけがすべてじゃない」と考えている人たちもいる。

しかしそんな彼らであっても、たとえば死ぬほどタイトな狩り場でギリギリの戦闘をしているときや、アドレナリンを大量に分泌しながら完全にその世界の中に入り込んでしまっているとき。きゃしゃな肉体を蝶のように翻しながら、それでいて誰よりも重いダメージを繰り出す女戦士や、かれんな口元から詠唱する回復魔法、補助魔法などによって、誰よりも緻密にパーティをコントロールする女魔導士を見つめ続けていれば、

でも中の人は男なんだよぅああああああ（゜Д゜）

と頭ではわかっていつつも、その瞬間、彼女らに恋をしてしまうのではなかろうか（いや、だから「彼女」じゃあないんだけど）。

もちろん、そんな男たちであっても本音をのぞいてみるならば。

リアル女の子プレイヤーと一緒にお散歩にいったり、生死の境をさまよわない程度の敵と戦って地味なレベル上げをしたり、という時間だって「死ぬほどつまんない」というわけではないのだろう。が。

ネトゲで「ただ遊んでいたい」のが男たちの真の目的であるのだとすれば、彼らが最も行動を共にしていたいのは、やはり、彼らと同等のプレイヤースキルを持ちながらも見た目かわいく美しく、それでいて「しょせんは中の人は男であるからこそ、めんどくさくなく、絶対に恋愛にはならない」ゆえの処女性を持つネカマである、ということになりはすまいか。

つまりネカマのモテる理由その2は、**美しい見た目と高度なプレイヤースキルとを兼ね備えたネカマこそが、タイトな戦場を好む男たちにとってのベストパートナーだから**、ということになるのだった。

第2特集

ゲームが消える!?

～古いソフトはどうなるのか～

十年一日の勢いで進化を続けるゲーム業界。しかしその一方で、ハードの消滅により物理的に遊べなくなってしまうソフト、市場の波間に消えていくソフトが存在する。それらを救うすべは、はたして存在するのか？

あのハードはいつまで生きていたのか？

生まれては消えていったゲームハード。しかし、たとえ生産が休止されても、対応ソフトが発売されている限り「死んで」はいない。（text by　編集部）

すべての端緒はやはり「ファミコン」

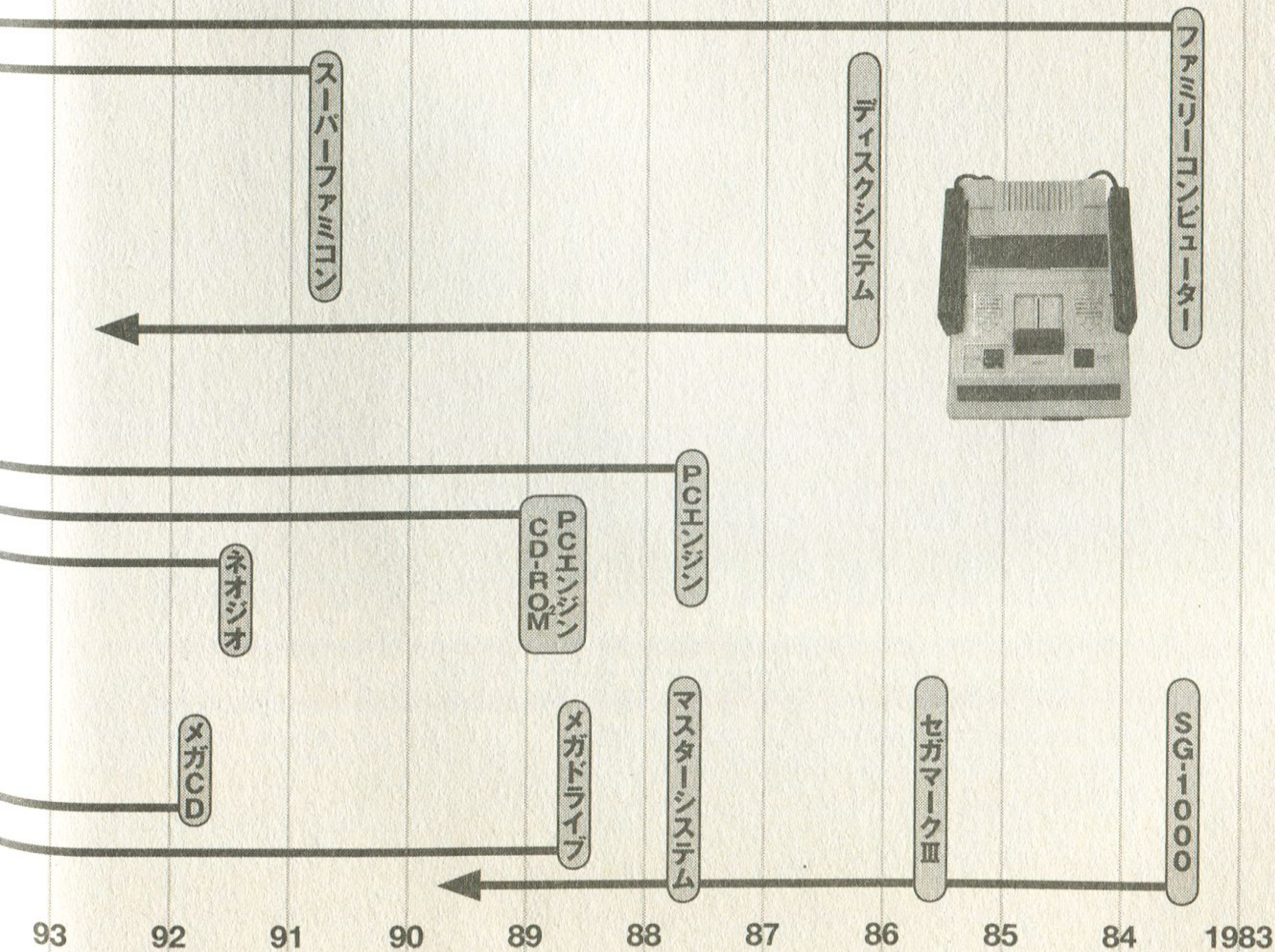
国内家庭用ゲーム機の歴史は75年の「テレビテニス」（エポック社）にまでさかのぼれるが、やはり一大転機となったのはファミコンの登場だろう。ROMカセットによるソフトの供給、という画期的なビジネスモデルに関しては任天堂は決して先行者ではなかったが、価格と性能を非常に高いレベルで調和させたハードだったために爆発的なヒットを記録、以後のゲーム業界をけん引していくこととなる。本稿でも、ひとまずファミコンの発売からゲーム機の歴史をまとめていこうと思う。

まずは下の表を見ていただきたい。これはハードの発売日と、その対応ソフトの新作がいつまで発売されていたかをまとめたものである。たとえ新型機が発売されても、新作がリリースされる限り実質的にハードは「死んでいない」と言えるわけで、真の意味での「ハードの寿命」を探るために、この形でまとめてある。

ゲームハード「寿命」年表

ファミリーコンピューター
ディスクシステム
スーパーファミコン
PCエンジン
PCエンジンCD-ROM²
ネオジオ
SG-1000
セガマークⅢ
マスターシステム
メガドライブ
メガCD

1983　84　85　86　87　88　89　90　91　92　93

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？
ネオジオソフト110本入りCD－Rを大学のゼミの友だちにもらい遊びました。『KOF94』～『99』、『痛快ガンガン行進曲』、『フライングパワーディスク』etc……。（埼玉県　橋本晋吾）

ＦＣ登場からＳＦＣが発売されるまでの間、ライバル各社は続々と後継機を投入していった。特に顕著だったのがセガで、マスターシステムに至るまでに、およそ２年に１回新型ハードを発売するというハイペースぶり。しかもマスターシステム発売の翌年88年にＭＤが発売され、ソフトも89年を最後に新作が発売されなくなる。つまり、従来機との互換性を加味しても、ＭＤより前のセガハードの寿命は実質６年しかなかったということだ。

これがＦＣになると、ＳＦＣ発売後も４年にわたって新作をリリース。その寿命は11年に及ぶ。この時期において「ハード購入者を大事にする任天堂、大事にしないセガ」というイメージが決定してしまったと言えるだろう。

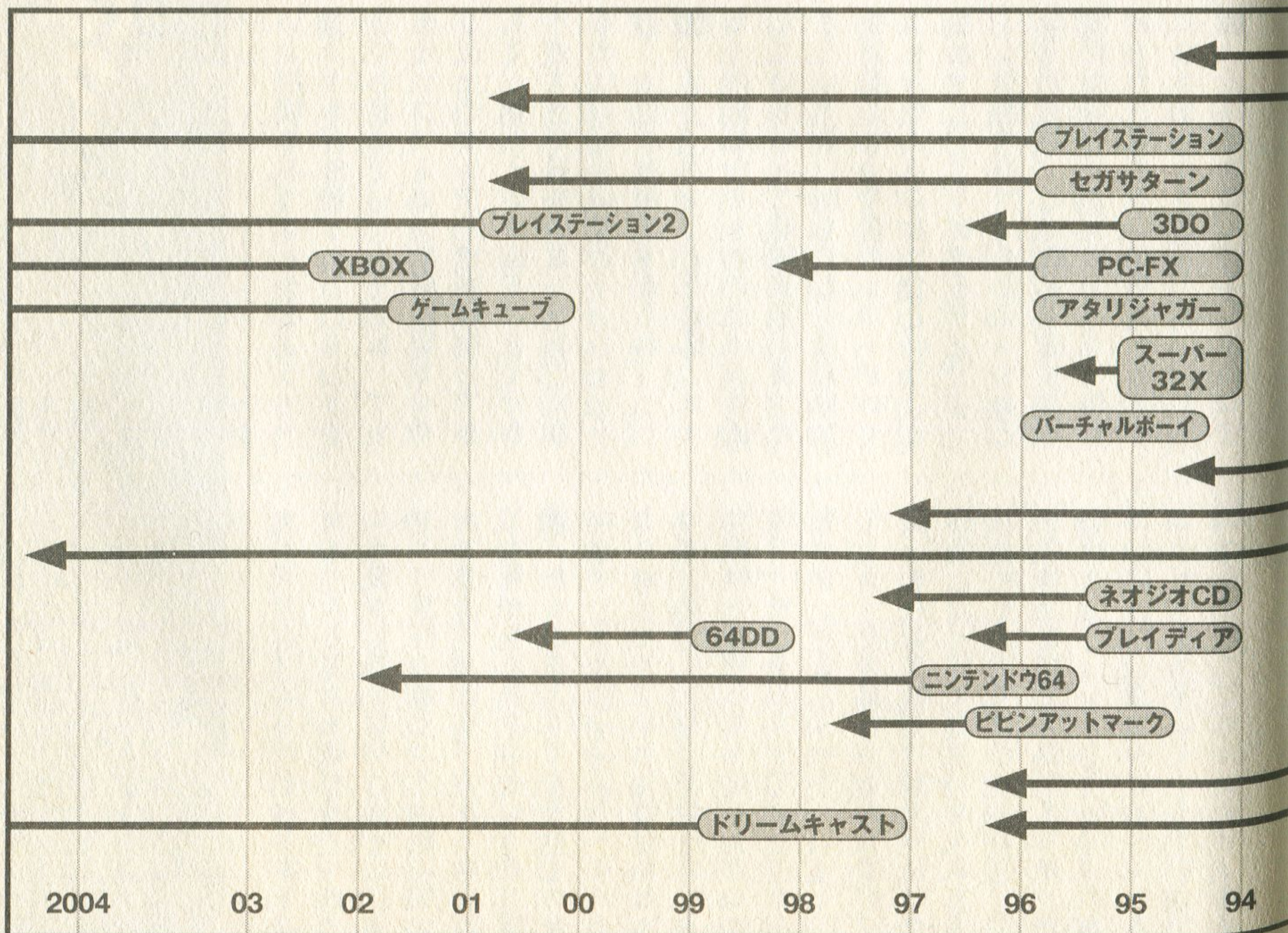
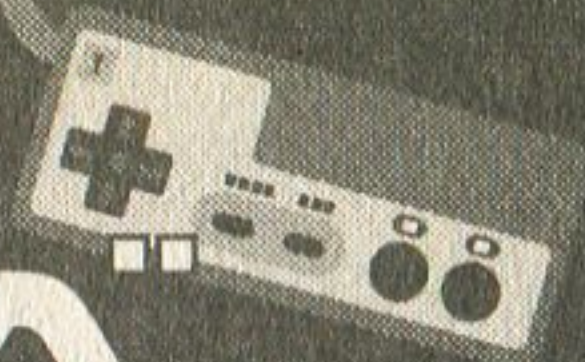
ただ、この問題がセガのみに限られるかというとそうでもなく、任天堂もニンテンドウ64は４年半しか続いていないし、パワーアップオプションである64ＤＤもわずか９ヵ月で「死んで」いる。いわゆる「負け組」だから早めにハードを見切らざるをえないのか、それとも早く見切るから負け組に転落するのか……。「卵が先か鶏が先か」的な問題だが、ひとつだけ確かなのは、ゲーム市場的に大手とされているメーカーは、今も昔もハードを大事にし、常に延命を図っているという点であろう。ＰＳ２がここまでシェアを拡大したのは、何よりもＰＳとのほぼ完全な下位互換を実現したからにほかならない。

最も意外なのはネオジオの異常な長命ぶりだろうか。誕生から今年発売された最後のソフト『サムライスピリッツ零ＳＰＥＣＩＡＬ』に至るまでの期間、何と13年。ただし、この間コンスタントにソフトが供給されていたわけではなく、時折思い出したようなペースでしか発売されなかったことを考えると、ユーザーとしてはそちらのほうがつらいという見方もあるが。

セガのＤＣが生産中止となり、実質ＳＣＥ、任天堂、マイクロソフトの３社が争う現在のハード業界。その波に過去のハードが飲まれて消えないことを切に祈る。

プレイステーション
セガサターン
3DO
プレイステーション2
XBOX
PC-FX
ゲームキューブ
アタリジャガー
スーパー32X
バーチャルボーイ
ネオジオCD
64DD
プレイディア
ニンテンドウ64
ピピンアットマーク
ドリームキャスト

2004　03　02　01　00　99　98　97　96　95　94

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？
エミュレーターで遊んだことはないのですが、いずれは遊びます。（東京都　阿久津雅人）

ベスト版のあり方とは？

過去の作品が最新ハードで復活！ そんなパターンケースを作った『ナムコミュージアム』、発売の裏にあった意図とは。（text by MIDIはらふじ）

ハードの技術は日進月歩。次から次へと最新のエンジンを搭載した新ハードが発売され、発売から数年たった旧ハードはどんどんと淘汰されてゆく。かつて一時代を作ったファミリーコンピュータですら、現在も現役！ という人はそう多くはない。流れとして致し方ないことだとわかっていても、昔のゲームが遊べなくなってゆくのは何だか寂しいものだ。
　が、ハードが変化しても昔のゲームの楽しさを伝えるべく作られた作品も存在する。新ハードの規格で、過去のソフトを遊べるようにしたリプロダクションタイトルがそれだ。本項では、それらの先駆け的存在『ナムコミュージアム』シリーズを販売企画したナムコ露木氏に発売への経緯、発売の目的などについて聞いてみた。

露木氏は今現在、CTセールス＆プロモーショングループのリーダーとして販売、宣伝を担当

100以上のソフトを捨てたくなかった

――まず、『ナムコミュージアム』をプレイステーションというハードで発売するに至った経緯を教えていただけますでしょうか。

露木氏（以下、**露**） はい。まずですね、プレイステーションに主力ハードが移行した頃、僕らは当時ハードの制約等々で持て余していた技術をぶつけられるプラットフォームが出現したということで、とても喜んでいたんですね。でも、当社はファミコンや業務用で100以上のコンテンツを保有してまして、新ハードが出ることでそれらがすべて過去のコンテンツになるのは忍びないなと。

――大切な財産ですからね。

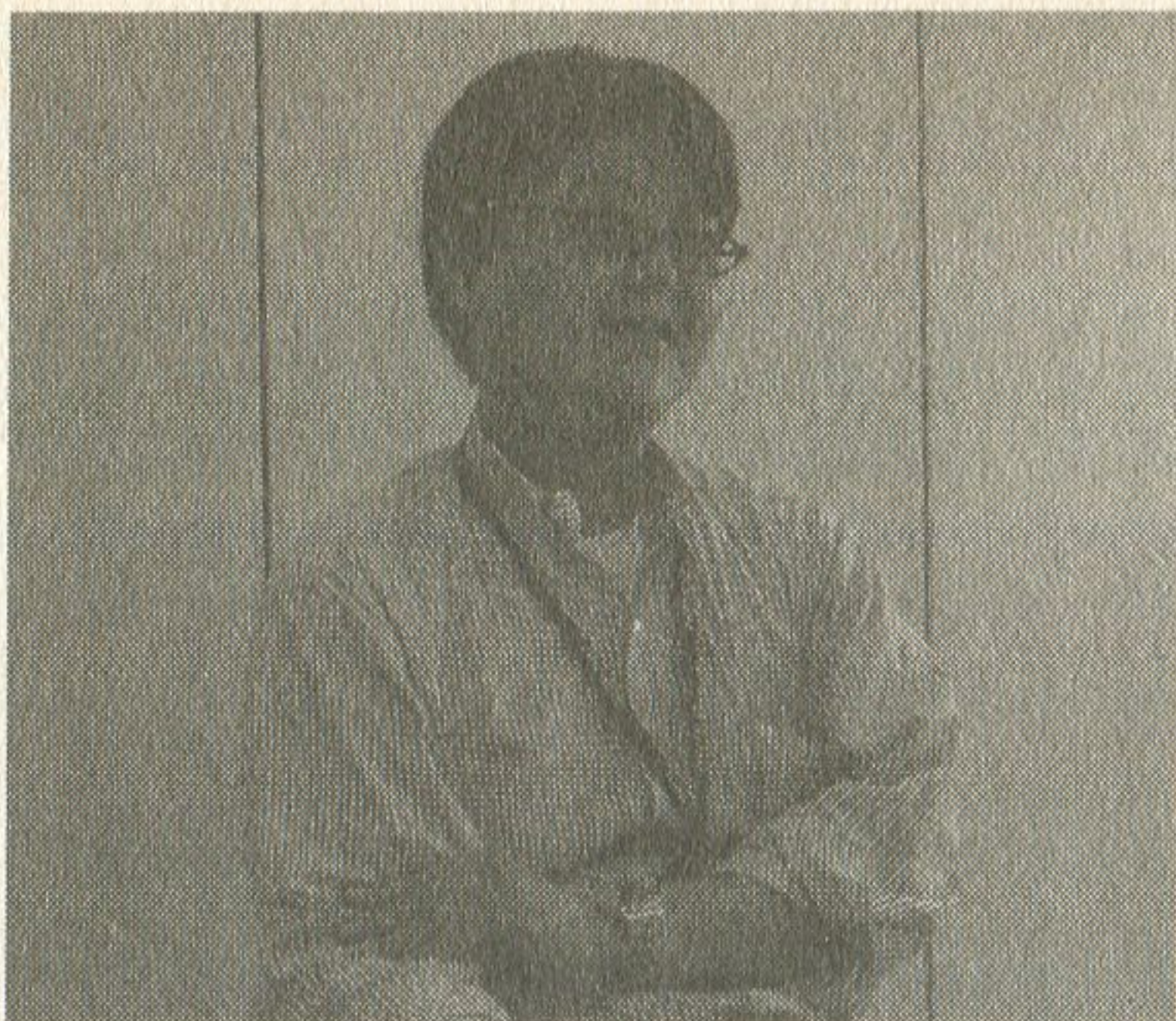
露 ええ。ちょうどその頃、ユーザーの皆様からも昔のゲームを出してほしいとご要望が多くあった。さらに、ROMもCD-ROMで大容量になって昔のソフトがいくつも入るようになったということもあって、じゃあやろうと。

――複数の旧ソフトが入ってるという形式も、この作品で確立されて新たなジャンルになって、他のメーカーもこぞって発売するようになりましたよね。

露 そうですね。でも『ナムコミュージアム』は、ゲーム1本1本がちゃんとしたものが多かったという気がしています。当社のゲームって意外とボリューム的に軽いんですよ。だから、5本6本入れても胃がもたれないというか。普通、たくさん入ってたらいくつかは流すじゃないですか。「これとこれがメインであとは数合わせ」って（笑）。でも、当社のゲームは軽快さが売りなものが多かったので、粒がそろっててよかったんじゃないかなと。

――あ、その感覚、わかります。

露 他社は業務用で脚光を浴びた作品とか、何かと重いゲームを入れたがるんですけど……いや、ウチの作品が脚光を浴びてなかったわけじゃないですよ（笑）。ナムコ的にはパックマンがメインなんですが、それを『ミュージアム』の中心に持ってきたいという考え

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？　ない。エミュレーターより、ファイル共有ソフトによるコピーソフト問題が気になります。（青森県　キトラ5分）

はなかったという意味で。

知恵比べがあったから ゲームが面白かった

——昔の作品を見直すことで、ゲームユーザーの掘り起こしを行うという考えは、企画当初には……。

露　正直、そういう考えは当時なかったんです。ゲームのネタを多く持ってて、プラットフォームも変わって、お客さまの御意見もあった。そういうのが重なってたからゴーサインが出たという感じで。決して大義を抱えてやっていたというわけではないんです。

——でも結果的に「昔のゲームはすごい！」ということが新旧のユーザーにアピールできたという。

露　そうですね。

——今だと任天堂から発売された『ファミコンミニ』が売れてて、『ミュージアム』とは少し時期がズレるんですが、ユーザーが昔のゲームを見直すというニーズは常にあるんだな、と思うんですが。

露　あ、それは僕もすごく感じますね。多分、あの頃のゲームが一番良かったんだと思います。なんて言えばいいのかな……ゲームクリエイターの成長曲線が、90度に近いぐらい鋭い角度の時期だったんじゃないかと。

——あ、なるほど。

露　ゲームって結局、やることはほとんど一緒なんですよ。ボタン押して、勝ち負けや得点があって。極論しちゃうとジャンケンが高度になったようなものなんですよね。でも今は、必要以上のことをやってるような気がしてて。昔のゲームが自転車乗りながらジャンケンするぐらいだったのに、今は飛行機乗りながらジャンケンしてる。というか「それ、手が見えないじゃん！」って（笑）。

——そのたとえは面白いなあ。言いたいことはわかります！

露　音楽も一緒だと思うんですよ。90年代以降って本当に新しいものは何も出てきてない。今では逆に、60年代、70年代ぐらいのものを「これはすごい！」って聞いてる人も多くなってきてる。

——最近テレビのCMでも昔の曲ばかりが流れてますもんね。世の中全体的に、昔のものを見直す時期に来てるのかもしれません。

露　音楽と同じように、ゲームにも文化的価値が出てきたのかなって思えるから、ちょっと嬉しいんですけどね。

——昔のゲームは音楽と同じで、クリエイターの知恵や工夫がものすごく活きてましたよね。

露　そうですね。いかに本質を突くかというところで知恵比べをしてましたから。だからゲームが面白かったんだと思います。いやだって、今のゲームと比べても昔のゲームのほうが面白い場合も多々ありますしね。

——『ミュージアム』シリーズはその結晶といってもいい作品ですから、売れて当然といえば当然だったのかもしれませんね。

露　商業ベースの話をすると、実際に売れましたからね。そのうえ企画がいらないし、開発費用もローコストで、企業広告っぽいところもあって。非常に貢献度の高いソフトでしたよ。実際、何億もかけて作っている今のゲームより、よっぽど本数売れましたよ。

——そこなんです。昔のゲームが売れて嬉しい気持ちもあるんですが、どこかで「このままでいいのかな？」ってのもあって。

露　いっそのこと、全部昔のゲームにすればいいと思うんですよ。

——原点回帰というか。

露　ええ。映画にしてもCGみたいな最新技術が入って進化してますけど、一方では脈々と昔と同じ撮り方をしているものもある。音楽だって、生ピアノや生ギターでアンプラグドをやってる人もたくさんいますしね。だから、できると思うんですけどね、ちょっと前に気持ちを戻すだけで。

——ゲームの本質そのものは昔の

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？
エミュレーター？　そもそもエミュレーターの使い方をしらないので遊んだことがない。エミュレーターでゲームをどうやらせるんだ。もともと不正行為じゃないの。（東京都　クラちゃん）

ままでいいって、ユーザーも気づいてきてると思うんです、最近は。

露　ですよね。だから、『ファミコンミニ』のヒットはひとつの象徴的な出来事だったかなって。

ナムコ広報　当社の作品の中では、画面がきれいだとか演出がすごいだとかいうものではないんですが『もじぴったん』や『太鼓の達人』、『ミスタードリラー』といったものも売れてますよ。

――そういった作品って〝原点回帰的〟な作品ですもんね。

露　そうですね。『太鼓の達人』なんて、新しいシリーズが出て「画面きれいになった！」って言われてもわかんないし（笑）。

ナムコ広報　そう考えると、ナムコは昔から変わらないスタンスでソフトを出していると言えるかもしれませんね。

――あー、そうかもしれないですね。『ミスタードリラー』なんて、ぶっちゃけファミコンでも十分に作れそうな作品ですし。

露　うん、できますね。

――では、ナムコさんとしては今後もそういった昔ながらの作品を続々とリリースしていくと。

露　そうですね。逆にそこが強みでしょうし。そういう作品の作れるゲームメーカーって、今だとうちか任天堂さんぐらいだと思うんですよ。人ができないことができるっていうのは強みですからね。

データの扱いについては慎重に考えていきたい

――たとえばなんですが、プレイステーション3が発売されて互換性がなくなったとき、再度『ミュージアム』的な作品を出すことは考えられるんでしょうか。

露　可能性はあるでしょうし、そういった声も上がってくると思うんですが、普通にやるのは面白くないでしょうね。

――と言いますと？

露　だって中身は一緒ですから。プラス要素として、そのソフトを出す意味が必要なんです。昔のものが求められているから『ミュージアム』をもう一度作りました、じゃ意味がありませんから。だから、新しいハードになったのなら、より便利になってたり、ゲームのよさが際立って見えたり、メモリカードと連動した遊び方ができたり。アイディアがあればやりたいなと思いますね。何ができるか、今はわかんないですけど。あ、ハードディスクに100タイトルぐらい入れて、iPodみたいにして売るってできないかなぁ。

――別の媒体で記憶するという話が出たところでそちらのこともお聞きしたいんですが、昔のゲームを残すという意味で最近エミュレータが大きな問題になってきてますよね。ゲームメーカーとして、ああいうのを利用してデータを配信するなんてことは検討してらっしゃるんでしょうか。

露　その辺りは慎重に考えたいですね。データ配信って、すごく自由自在にできそうで聞こえはいいんですが、それをすることでもっと大事なものを失いそうな気もするんです。データ配信、データ保存というのは取り組まなければいけない案件だと思うんですが、慎重に扱いたいですね。

――その裏で、御社のソフトがネットでやりとりされているという現状もあるわけですが……。

露　非常に由々しき事態だとは思ってます。勝手にパッケージ販売されるようになると最悪ですからね。もちろん、データでのやりとりも違法ですしいけないことなんですが……。今の音楽業界がいいサンプルですよね。業界全体が、CDというコピーメディアに押されちゃって厳しくなってる。ゲーム業界としても、そういうところに至るまでに何とかしなくてはいけないですね。これから真剣に検討する必要はあると思います。

ジャンルそのものは生き残れるか

低価格で多ジャンルのソフトを発売し続けている『SIMPLEシリーズ』。その仕掛け人に"ジャンル保護"について話を聞いた。（text by MIDIはらふじ）

ユーザーが欲するものをそろえてゆくという考え

「ゲームを保護する」という問題は、言い換えれば、いかにしてユーザーの手にゲームを数多く残すか、という部分に直結してくる。それには安くて良質なソフトを多く供給すればいいのだが、ソフトの価格は高騰し、気軽に買えるとは言い難い状態が続いている。

しかしその一方で、プレイステーション全盛時に1500円という驚異の低価格設定を打ち出した『SIMPLE　1500シリーズ』が登場、ユーザーに驚きとともに受け入れられた。そこでここでは、現在も低価格帯のソフトをリリースし続けているD3パブリッシャーの取締役執行役員兼ソフトウェア事業部部長・岡島氏に話をお伺いした。テーマはズバリ、『SIMPLEシリーズ』の存在意義について。

——まずは『SIMPLEシリーズ』を製作しようと思ったきっかけからお教えください。

岡島氏（以下、**岡**）シリーズのタイトルにもなっているように、シンプルなゲームを適切な安い価格で、ユーザーに届けたいと思ったのがきっかけですね。ゲームの面白さって、実はすごく単純じゃないですか。たとえば、麻雀ゲームがそのいい例なんですけれども、数多く出てる麻雀ゲームって、グラフィックがすごくリアルに描き込まれてるとか、イカサマができるとか、本来の麻雀以外の付加価値がついてるものがほとんどだったんですよね。

——ええ、そうですね。

岡　でも、どれだけいろんなものをつけ加えても、やっぱり麻雀は麻雀なんですよ。リアルな手がニョキっと出てきて牌を握ったところで、ルールが変わるわけじゃありませんし（笑）。だったら、そういう過剰な演出といった部分をカットしてただ純粋に麻雀を楽しめて、しかも安いソフトを出せばいいんじゃないかと。『SIMPLEシリーズ』はそういう考えからスタートしました。

——その方向性がユーザーに受け入れられたからこそ、ここまでシリーズも続いてるわけですよね。実際に、最初の『THE　麻雀』とかはどれぐらい売れたんですか?

岡　『1500シリーズ』の『THE　麻雀』は、100万本を超えてますね。発売当初は3万とかそれぐらいの出荷本数だったんですけど、ありがたいことにリピートがずっとかかって。プレイステーション2の『2000シリーズ』が出るまでは、ほぼ毎週追加で出してたような感じでした。

——それはすごいですね。もしかしてシリーズ中一番売れたのも『麻雀』ですか?

岡　そうですね。ダントツでした。

——『SIMPLEシリーズ』が掲げているような、シンプルで昔ながらのゲームが今少なくなってきてるんですが、シリーズを続けていくうえで、「このジャンルは

さまざまなゲーム制作会社を渡り歩いたのちD3パブリッシャーに入社、現在は取締役を務める

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか?　あります。多すぎるので、代表的なものだけ。以下、すべてスーファミソフトです。『ドラクエI・II』・『III』・『V』・『VI』、『FFIV』・『V』・『VI』、『タクティクス・オウガ』、『クロノトリガー』、『スーパー桃太郎電鉄DX』などなど。（大阪府　時給三百二十円）

守らなければ！」みたいなゲーム保護の考えもあるんでしょうか。

岡　んー、正直言っちゃうとそういう「ウチがやらなければ！」という考えはあまりないんです。むしろ、ユーザーに対するマーケティングを行って、ユーザーが欲しているジャンルをそろえていこうという考えのほうが強くて。もしかしたら、そういうものをそろえてゆくことが保護につながっているのかもしれませんが。

出すべきソフトはマーケティングで見えてくる

――『ＳＩＭＰＬＥ』シリーズって『ＴＨＥ　恋愛シミュレーション』や『ＴＨＥ　シューティング』みたいに、ジャンル名がそのままタイトルになってるものが多いですよね。僕らからすると、そういうことにも何かしら理由があるんだろうなって思えるんですが。

岡　ソフトのタイトルに関してはどういうゲームかユーザーにわかりやすく示すという部分が大きいですね。そうすることによって、手に取ってもらいやすくするという戦略的な考えです。最近はそれが定番になってきてて、うちのシリーズでは特殊な名前が付いてるもののほうが少ないですから。

――その一方で『ラブ☆マージャン！』のような、付加価値のある作品も最近は出されていますが、これはどういった意図で？

岡　それもやはり、ユーザーの欲しているものを反映した結果ですね。『ＳＩＭＰＬＥ』とは別のものを遊びたいというご意見が多くあったので、それに答える形で、ゲーム性を強めたものも出していこうという考えで製作しています。結局、どれだけいいもの作っても、それが欲しいものじゃなければ売れないですから。だから、自然発生といえばちょっと変かもしれませんが（笑）、『ＳＩＭＰＬＥ』とは別にそういうラインもあるといった感じですね。

――最近は『電車でＧＯ！』や『スーパーパズルボブル』のように、他社作品のベスト版を『ＳＩＭＰＬＥシリーズ』に組み込んで販売されたりもしてますが、こちらはどういった経緯なんでしょうか？

岡　他社の『ＳＩＭＰＬＥ』化に関しては、先方から依頼があった場合が多いですね。自社でベスト版として発売するよりも『ＳＩＭＰＬＥシリーズ』として、棚に並べて販売したほうが売れると考えてくださって、こちらとしてもコンテンツ拡大になりますし、両者の意図が一致してという形です。

――確かに、『ＳＩＭＰＬＥシリーズ』ってどの量販店に行っても専用の棚が用意されていて、きれいに並んでますもんね。

岡　そうですね。その棚の中に入るということにメリットを見いだしてくださってます。

――事実、ライト層がすごく手に取りやすいラインナップがそろってますしね。やはり購入者はライトユーザーが多いんですか？

岡　ええ、そうですね。でも、マニア層の方々にもけっこう買っていただいてるんですよ。全部そろえているという方もいますし。

――すごっ！　それはゲームをかなり保護してますね（笑）。

岡　そうですね（笑）。

――今現在『ＳＩＭＰＬＥ』はプレイステーション２をメインターゲットに発売されてますが、今後プレイステーション３などの新ハードが発売されたときはそちらへの移行なども……。

岡　はい、あると思います。実際、プレイステーション２が発売されたときに『ＳＩＭＰＬＥ２０００シリーズ』で真っ先に『ＴＨＥ　テーブルゲーム』を出したんですが、やはりかなり売れています。そのハードに合ったシンプルさを持つソフトというのは、これからも発売させていただくと思います。

――あの、これはすごく興味本位で失礼な質問なんですが、１５００円なり２０００円という低価格

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？　一度もありません。GBAでファミコンソフトを遊べるものがあるらしいのですが、それは興味があります。（岩手県　頼りない翼）

の設定が、逆に作る側として厳しいときってないですか？

岡　いや、ありますよ（笑）。やっぱり、6800円とかで販売されているほかのソフトに比べると利益は下がりますからね。でも、そのぶん制作費は、もちろん抑えます。

――ぶっちゃけ、制作費ってかなり安いんですか？　言いにくいとは思うんですが

岡　具体的な金額に関してはお答えできないんですが、各タイトルによって制作費は異なっており、それぞれです。びっくりするくらい少ないけど成功報酬型、とか、採算がとれないのではと心配するくらいの額をかけることもあるんですよ。

――なるほど。

岡　あと、コンテンツ拡大を図るためにあえて赤字覚悟で製作するという場合もありますし。

――ほかのソフトでもうけを出してそれを回す、みたいな？

岡　そうですね。もちろん、ソフト単体で利益を出すようには組んでいるんですが、どうしてもそうならない場合もありまして（笑）。その場合は、赤字覚悟で発売しておいて、『SIMPLEシリーズ』のコンテンツ拡大という名目で割り切ってしまいますね。

――でも、そういったジャンルの拡大というかソフトの充実ぶりが、ユーザーに対して安心感を与えてる部分でもありますよね。

岡　そうかもしれませんね。どれだけ安くても注目されなければ意味ないですし、やっぱりいろんな作品の中からひとつでも買ってもらって、「あ、安いけど面白いな。次も買おう」って思ってもらえるラインナップを用意することが必要だと思ってますから。

――冒頭の『THE 麻雀』の話でも少し出ましたが、どの作品も追加注文はかなり来ますか？

岡　ソフトにもよるんですが、やっぱり『THE 麻雀』や『THE テーブルゲーム』『THE パーティーゲーム』といったいわゆる定番モノは追加注文を多くいただきます。これは『SIMPLEシリーズ』の特徴かもしれないんですが、初期出荷よりも追加注文いただいたほうが多いという場合が多々ありますから。

データ配信は、そこに価値が見いだせるかどうか

――話はちょっと変わるんですが、最近エミュレータのようなものを利用して昔のゲームをデータで配信する方法があるじゃないですか。そういったものについてはメーカーの立場からどうお考えですか。たとえば、『SIMPLEシリーズ』をデータ配信するとか……。

岡　そうですね、配信の形式にもよると思います。たとえば、同じデータ配信でも携帯電話用のゲームがあるんですが、あれはちょっとコンシューマ用ゲームとは違ったものだととらえてるんです。

――と言いますと？

岡　ああいうゲームって、携帯電話に特化した製作をしてますから。当社も携帯電話向けのゲームを作っていますが、やはりターゲットや作り方はコンシューマとかなり違うんです。ご質問のデータ配信とはちょっと主旨が違うかもしれませんが……。

――では、たとえばネットでゲームをデータ配信する事業などは今後考えられることですか？

岡　そこに価値が見いだせれば、ですね。ソフトを丸々を配信するという考えは、今はないですね。

――ではしばらくは、『SIMPLEシリーズ』を中心とした低価格パッケージソフトをメインで。

岡　そうですね。まずはもっとシリーズの拡大を考えて、それをある程度達成してから、データ配信なり、新しいことにもチャレンジしていこうかと思います。

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？　エミュレーターって何ですか？（大阪府　しまっち）

ゲーム系展覧会 その意義とは？

国立科学博物館で10月11日まで開催されている「テレビゲームとデジタル科学展」。ゲーム技術のハード面における進歩にスポットを当てるという一種独特のこの展覧会は、ゲームの保存においてどのような意味を持つのか。（text by　大槻典博）

昨年はファミコンが誕生して20周年。それに呼応するかのように、「レベルX」（東京都写真美術館）、「プレイステーションと科学」展（日本科学未来館）とテレビゲーム関連の展示が相次いだ。そして今年の夏、そうした展示の真打ちとも言うべき「テレビゲームとデジタル科学展」が、東京・上野の国立科学博物館で開催されたのだ。日本における唯一の国立の総合的な科学博物館において、テレビゲームに関する展示が行われるということは、おのずと他の展覧会と異なる意味を帯びることになるだろう。なぜ今「科博」でテレビゲーム展なのか。その意味と趣旨を国立科学博物館の清水慶一博士に聞いた。

テレビゲームとデジタル科学展

日程：04年7月17日〜10月11日
※休館日　9/6 9/13 9/21 9/27 10/4
会場：国立科学博物館
（東京都台東区上野公園7-20）
入場料：一般・大学生1300円
小中高生600円
アクセス：JR上野駅から徒歩5分
東京メトロ銀座線・日比谷線上野駅から徒歩10分
京成線上野駅から徒歩10分

「科博」でテレビゲーム展を開催する意味とは

——そもそも、なぜ国立科学博物館でテレビゲームに関する展示を行うことになったのでしょう。

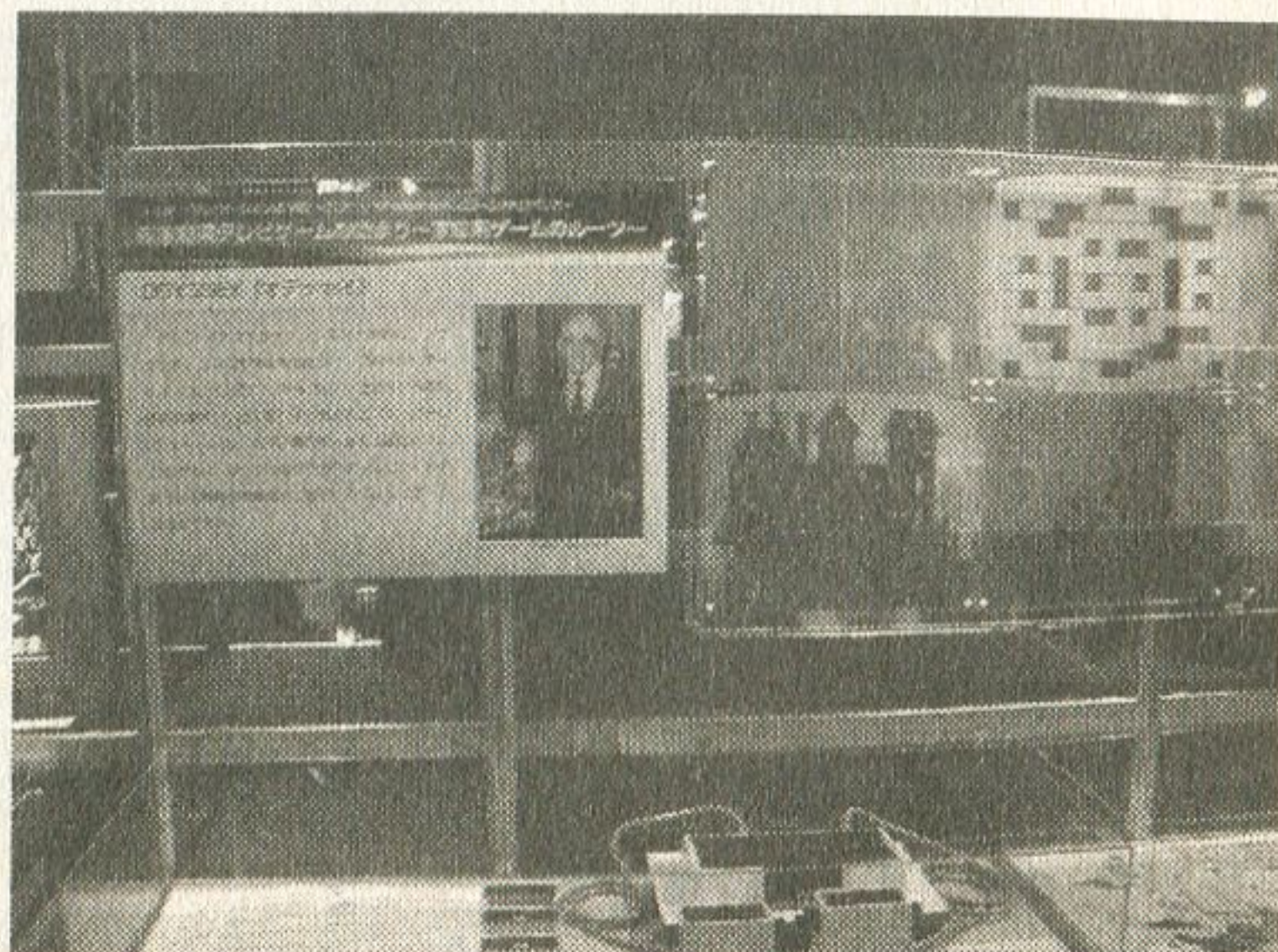
清水博士（以下　清）　うーん、いきなり難しい質問ですね（笑）。大本の話からすると、世の中っていうのはどんどん新しい技術や、それを使った製品が出てきますよね。僕らも含めて、ほとんどの人って、その意味はあまり考えずに、便利になって良いなあ、なんて思いながら、そうした技術や製品を使って生活しているわけです。

——そうですね。

清　でも、技術ってそれだけで完結しているわけじゃなくて、新しい技術が生まれてくると、それに伴って社会や、文化まで変わっていかざるをえない。そこまでひっくるめて、技術というのは存在しているわけです。たとえば自動車が社会で普及すると、便利になる反面、交通事故が増えるとかね。

——なるほど。

清　これだけ技術が発達してくると、どうしてもその技術と社会と文化の関係がブラックボックスになりがちなんですが、それを一般の人にもわかるように解きほぐして、楽しみながら理解してもらいたい。そんな気持ちで、これまでさまざまな展示を行ってきたんです。それが今まではモーターの回転する仕組みだとか、テレビが映る仕組みなどをテーマにしていたんですが、もう少し現代的なテーマで、一般の人にも楽しんでもらえるような企画をやってみたかったんですね。

——それでテレビゲームが題材になったわけですね。

家庭用テレビゲーム機の元祖「ODYSSEY（オデッセイ）」をはじめ、貴重な展示物がめじろ押し

清　そうです。テレビゲームは子どもからお年寄りの方まで、幅広い層で認知されている。またテレビゲームは最新技術の塊で、昔と今とでは表現の差が非常に大きい。そんなテレビゲームが、どんな技術で構成されていて、どんな要因で発達してきたのか。まあ理屈っぽく言えば、そんなことを見てもらいたかったんですね。

――企画はいつくらいから?

清　一番最初からいえば、2年半くらい前になるかなあ。最初はテレビゲーム以外に、アニメと携帯電話という候補もあったんですよ。その中で、テレビゲームが一番鮮烈でわかりやすいだろう、ということになったんです。

――夏休みをまたいだこともあって、家族連れの来場者が多いようですね。

清　ええ。昔お父さんたちが熱中したゲームについて、共通の話題作りになれば（笑）。自由研究のテーマ探しなどにも、良いんじゃないかなあ。

――僕らが子どもの頃からすれば、考えられない話ですね。何しろ、ゲームセンターに行くことが校則で禁止されていたくらいです。

清　今だと携帯電話などもそうですが、面白くて便利な物って、必ず影の部分もあるわけだよね。技術革新の裏には必ず反作用が生じるんですよ。じゃあ携帯電話を禁止すればいいのか。それとも携帯電話とうまくつきあっていくための社会を考えて行くべきなのか。今回テレビゲームに関する最新の学術調査についてもパネルで展示しているのも、そうした部分まで含めた提示をしたかったからなんです。

ファミリーコンピュータに至る長い道のり

――コンピュータの黎明期から、現在に至るまで、ハードの収集が充実していますね。

清　海外からゲーム機を借りるのが大変だったですね。「ブラウンボックス」という現在のテレビゲームの大本になった、伝説のゲーム機も今回は展示しているんですが、この機械の貸し出し交渉のために、わざわざ米マサチューセッ

ザ・ヒストリー・オブ・ビデオゲーム・ミュージアム

本年5月の米E3で開催された特別展。E3の10回目の開催を記念して、インテリビジョン・プロダクションズとCGE（クラシック・ゲーミング・エキスポ）の共同で開催された。会場は2ヵ所に分けられ、片方は80年代のアーケードゲーム、もう片方ではブラウンボックスからXBOXに至る歴代の家庭用ゲーム機とPCを展示。わずか3日間とはいえ、合計すると100台以上のゲーム機が展示され、多くがフリープレイに近い状態で遊べるという、非常にぜいたくな展示会となった。

特にアーケードブースでは「コンピュータスペース」と「ポン!」が、コンソールブースでは「テレビゲームとデジタル科学展」でも展示された「ブラウンボックス」のレプリカや、その商用バージョンである「オデッセイ」などビンテージマシンが数多くそろえられ、米ゲーム業界の懐の深さが示された。また個人的には、アタリショックの中から生まれ、現在に至る市場を作り出した、テレビゲーム中興の祖としてのNES（アメリカ版ファミコン）の位置づけがあらためて確認できた、興味深いイベントだった。

E3は世界最大のテレビゲームのトレードショウであり、最新のテレビゲームが発表される場でもある。そうした場所でレトロゲームの展示を行ったこの企画は、テレビゲーム文化に対して優れた批評行為でもあったと言える。

コンソールブースのフリープレイ風景。ブラウンボックス版「ポン!」も遊べた

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか?　ある、しかしエミュレータと言う言葉は知らなかった。ファミコンが100本くらい入ったヤツでヒットラーの復活をやった、どこでもセーブできるので便利だった。でもなんか好きになれないのはなんでやろー。（大阪府　ぱぱいや）

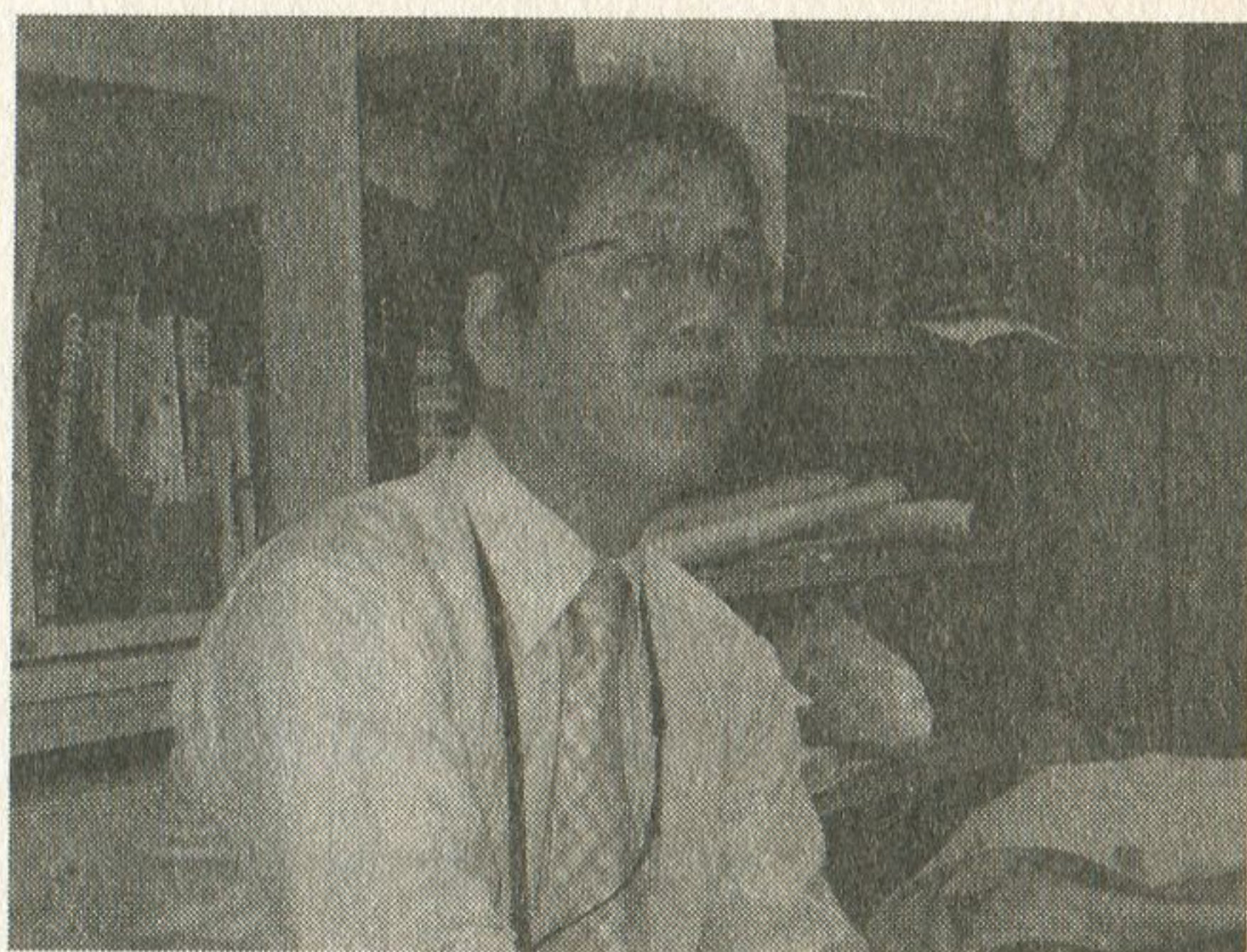
ツ州まで行きました。

――エニアック（※）まであるのには驚きました。

清　これも本当に大変でしたよ。エニアック自体は世界中に何ヵ所か、その一部が分割されて展示されているんですが、基本的に所有者は米のスミソニアン博物館なんです。でも当初スミソニアン博物館から貸してもらうはずが、手違いで不可能になったんですよ。で、世界中の大学や博物館を探し回って、ようやくミシガン大学に一部保管されていた物が借りられることになった時は、ほっとしましたよ。

――そこまでして、エニアックの展示にこだわられた理由は？

清　僕がどうしても展示したかったんですよ。もちろん今回展示できたのは、エニアックの主要パーツのごく一部にすぎないんですが、それでも見る人が見れば、こんなに真空管を使っていたんだとか、こんな針金みたいな線で結線されていたんだとか、いろいろ感じてもらえるものがあると思うんですね。

――なるほど。

清　まあ、小さい子どもさんたちには難しいかもしれないけれど、何かしらああいう展示をみることで、心に残るものもあると思うんです。それを大人になった時に思い出してもらえたりすると嬉しいですね。

――そうした部分も含めて、今回の展示ではファミコンに至るまでが長いですね。

清　それも知ってもらいたかったことのひとつですね。ファミコンを作ろうと思ったら、やっぱりたいへんな努力と技術革新が必要だったんですよ。まずマイクロチップを生み出す技術が必要で、そのうえで技術革新と大量生産による価格の下落が必要になる。それで初めてテレビゲームが生まれる土壌ができるんだと。

――展示の中で「スペースインベーダー」にスポットが当たっていたのが印象的でした。

清　やっぱり、いろんな意味でエポックメイキングだったでしょう？　ハード的に言えば、初めてCPUを搭載したビデオゲーム機でしたし。内容的にも、初めてコンピュータ側から攻撃してくるゲームだった。非常に良くできていますよね。僕らも若い頃、百円玉を積み上げて遊びましたよ。今では信じられないかもしれないけど、一回のプレイで何千円と使ったときもあった。

――社会現象になりましたね。

清　何しろ、当時は日常的にコンピュータを扱う機会がめったになかったですからね。それがいきなり喫茶店の中にまで「侵略」してきた。画面を自分でコントロールできるなんて、すごいことだったんですよ。あの衝撃が僕らの世代には大きかったなあ。

――僕はその下の『スーパーマリオ』世代です。

清　そうかもしれませんね。『スーパーマリオ』の頃は、もう仕事でPC-8801などを使ってたから、そこまでの衝撃は僕にはなかったんですよ。まあ、好きでさんざん遊びましたが（笑）。

――そういう意味で、今回はテレビゲームのソフトよりはハードを重視した展示だと感じました。

清　ええ。テレビゲーム自体はバーチャルなものですからね。テレビゲームの本質はソフトウェアだという認識は、それはそれで正しい。その一方でハードウェアの側からソフトウェアを見るというのも、意味があると思うんです。というのも、ゲーム機という実体がなければ、バーチャルな世界は生み出せないわけですからね。まあ、一度これらのゲーム機を一堂に集めてみたかった、という思いはありました。

――ハードウェアとソフトウェアはテレビゲームの両輪ですが、で

※エニアック（ENIAC）：46年に誕生した世界初の汎用電子計算機（つまりコンピュータ）。1万8000本の真空管を使用し、総重量は30トンにおよぶ。

あれば、その両者をつなぐインターフェイスが最も重要だ、という言い方もできるかもしれませんね。

清　いや、まったくその通りだと思います。

テレビゲーム常設展示に至る課題とは?

――ただ、せっかく世界中から集められた機材も、展示が終わると返却しなければなりませんね。

清　うーん、それは仕方がないだろうなあ。ただ、国産のものについては、なんとか常設展示も考えていきたいですよね。僕は国立科学博物館の中でも、産業技術史資料情報センターという施設に所属していて、過去の日本の技術資料を収集・整理する仕事もしているんです。今回のテレビゲームも、そうした流れのひとつなんですね。展示したハードの中にも、うちで収蔵していたものもあります。まあうちでやるかは別として、テレビゲームは日本が世界を席巻した産業技術であり資料だから、やはりどこかで確保しないとなあ。

――仮に保存するとしても、やはり遊べないとテレビゲームの価値も半減しますよね。一方で遊ぶと壊れるという問題もある。

清　要は保守管理をすればいいわけですが、作品の保守管理に関する費用って、博物館の運営で一番お金がかかるんですよ。場合によっては新品を購入する場合の何十倍もコストがかかることがある。専門的な技術者の確保も必要になるし。アメリカでは、リタイアした技術者の方にボランティアワークとして協力してもらう例もあります。テレビゲームを動態保存しようと思えば、そうしたバックを支える体制作りもしなくちゃいけない。それをどうするかですよね。

――著作権的な問題もありますが、エミュレータによる展示などで感じられることはありますか?

清　博物館的に言えば、基本は実機による収納と展示が前提です。ただ、実際に集めてみるとわかるんですが、きちんと動作するものを集めるのは、大変なんですよ。できるだけ努力はします(笑)。

――そうした実機の展示があって、そのうえでエミュレートによる動

立命館大学 ゲームアーカイブプロジェクト

京都リサーチパークならびに立命館大学の産学官協同プロジェクトとして98年4月発足した、ゲームのアーカイブ構築を目標とする団体が「ゲームアーカイブプロジェクト」(以下GAP)だ。「発足当時、ゲーム業界は全盛期。ゲームをアーカイブするなんて発想はどこにもなかった。ゲーム会社を訪れても、倉庫にはゲームソフトが無造作においてあるだけで、単なるお荷物にすぎなかった」とは発足当初から現在までプロジェクトのトップを務める立命館大学政策科学部の細井教授の弁である。

このような中で、さまざまな企業にゲームをアーカイブ化するための協力を要請していった背景には「ゲームは文化財である。そしていつか、その文化価値というものを一般にも認知させなければならない」という細井教授を中心とした全アーカイブメンバーの強烈なビジョンがあった。99年に参加した立命館大学大学院政策科学研究科の福田氏は「発足当時から皆、真剣でした。プロジェクト参加のためには面接試験があったり。さまざまな質問を投げかけてきた先輩の目も本当に真剣でした」と語る。

彼らが収集したソフトの一部は、「レベルX」に出展され反響を呼んだ。そしてGAPの活動は、現在ゲームソフト収集段階から、デジタル化の段階に移りつつある。「アーカイブ」という言葉が乱用される中、その名に最もふさわしいアーカイブデザインを現在全メンバーの間で議論中である。また、欧米のゲームソフト収集家とも04年のE3時にコンタクトを開始しており、今後の国際展開にも期待が持てる。

(text by 中村彰憲)

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか?　なし!……といいたいところですが、池袋西口の某ゲーセンにて「エミュを使ってメーカー問わずでまとめてあった輸入モノ」を見つけ、『ブロックカーニバル』をやらかした……かもしれません。(埼玉県　HDK)

作展示など、幅の広い見せ方があっても良いのかな、とも思いました。エニアックなんて、実際に動かすわけにはいかないですから。

清　うん、それはそのとおりだと思いますよ。

——それにしても、この施設は国立ですから、税金で運営されているわけですよね。でも世の中には、この不況の中で何をやっているんだ、という声もあるでしょう。こうした展覧会の意味を僕たちがどれだけ認識できるかも、重要かもしれませんね。

清　そうですねえ。あとは企業の考え方もありますね。いろんな意味でアメリカと違う点として、アメリカでは文化事業や物品の収集に対して企業が寄付をするのが一般的なんですよ。それは企業にとって、寄付金が税金対策になるからですね。日本の税制はそうした仕組みになっていないので難しいんですが、自分たちが作ってきたものの保管や確保のスタンスが甘いんです。これはテレビゲーム業界だけではなくて、産業界全体でそうですね。でも、実機や開発記録など、代表的なものくらいは保存しておいてほしいんですよ。

——今回「スペースインベーダー」の開発資料が展示できたのも……。

清　ええ、元タイトーで開発者の西角友宏さん（現㈱ドリームス代表取締役）が、一式保管しておいてくれたのが大きいですね。

——今回展示されて、ご感想などはありますか？

清　まあ、純粋に面白かったですよ。テレビゲームというのは、20世紀の人類が作り出した、社会と技術が融合したひとつのセグメントという側面もありますよね。しかも誕生から今までものすごい勢いで、いろんな方向で発展してきた。20世紀のある文化を定点観測していくうえでの、ひとつの指標として非常に面白い存在ですよ。

——そうなんですよね。もう時代は21世紀なんですから。

清　われわれもがんばって収集に努めなければなあ（笑）。

レベルX　テレビゲームの展覧会

03年12月4日から今年2月8日まで東京・恵比寿の東京都写真美術館で開催された展覧会。くしくも生誕20周年を迎え、製造中止になったファミコンの展示を中心に、歴代ゲームハードや全ファミコンソフト、クリエイターの活動などが展示された。「テレビゲームとデジタル科学展」がゲームハード中心の展示だったならば、「レベルX」は写真美術館という場所柄、ソフト中心の展示会だったとも言える。

主な展示内容としては、ファミコンソフトの全展示、主要ゲーム機60台の展示、野球ゲームにみるゲーム映像表現の進化、大画面で楽しむオールドゲーム、ゲームクリエイター・クロニクルなど。できるだけ実機による展示も用意され、来館者がゲームを実際に遊べるようになっていたり、ゲーム開発者のインタビュー映像が流されたりと、テレビゲームを工業製造物ではなく、「触れる作品」として見せる姿勢が特徴的だった。

恵比寿という場所柄か、来館者も家族連れのほかに学生カップルが多く見られ、運営サイドを意外がらせた。大画面で楽しむ『ゼビウス』も迫力十分。ちょうど開会中に任天堂から『ファミコンミニ』の発売が発表され、会場に急きょ展示される一幕も。振り返ってみれば、その後の『ファミコンミニ』のヒットを予感させた展示会だった。

ファミコン全ソフトの展示は見応え十分。パッケージの変遷が時代を映している

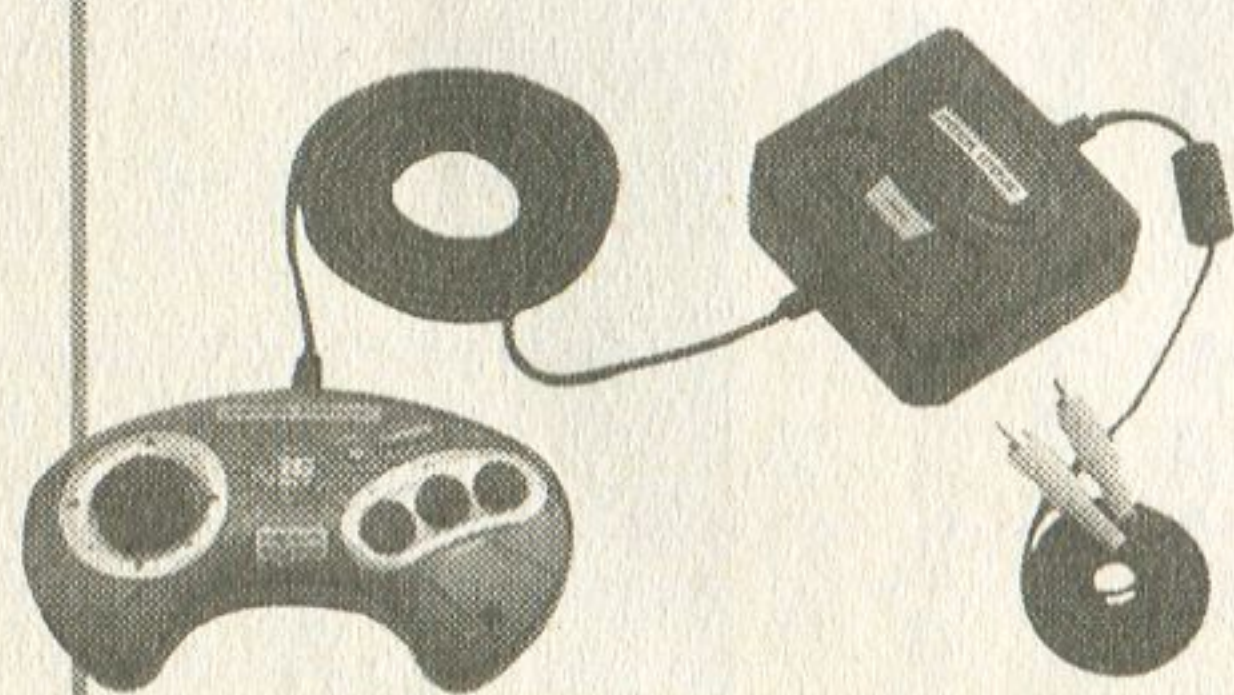
エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？　スーファミのタイトルを幾つかやったけど、数が多いからちょっと飽きるとすぐに他のゲームをやってしまって、多すぎるのもなんだかなーでしたね。（東京都　ティーボット）

ハードがなければこんなのは？

テレビにつないで即プレイのお手軽マシンたち

『ファミコンミニ』シリーズのヒットに見られるように、最近のゲーム界はちょっとしたリバイバルブーム。「そういえば昔あんなゲームあったよなぁ」てな感じで、押し入れから昔のハードを引っ張り出している方もいるかと思いますが、やはり、気に入ったソフト数本のために、かさばるゲーム機を後生大事に保存しておくのも何かとつらいもの。

そこで注目したいのが、『剣神ドラゴンクエスト』でおなじみとなった、それ単独でゲームが遊べるソフトいらずのゲーム機です。基本的にこの手の製品はコントローラが本体そのものだったりする構造なので非常にコンパクト。さらに、収納スペースを占領しがちなソフトが不要となれば、保存には最適と言えましょう。

さて、そんなソフト一体化型ゲーム機のうち、最近出た製品で何と言っても注目なのが、セガトイズが販売している「メガドライブ プレイTV」でしょう。

メガドライブ プレイＴＶ

「メガドライブ」と名乗っておきながら収録ソフトはジェネシス（海外版MD）だったりするのがちょっとアレですが、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』や『獣王記』、『ゴールデンアックス』に『ぷよぷよ』、『カメレオンキッド』、『フリッキー』（タイトルはすべて日本語版のもの）の計６タイトルを収録してお値段4179円（税込）というのはかなりお得かと。「どのタイトルにも関心や思い入れがない」というのなら別ですが、メガドライバーなら思わず手が出てしまうことでしょう。

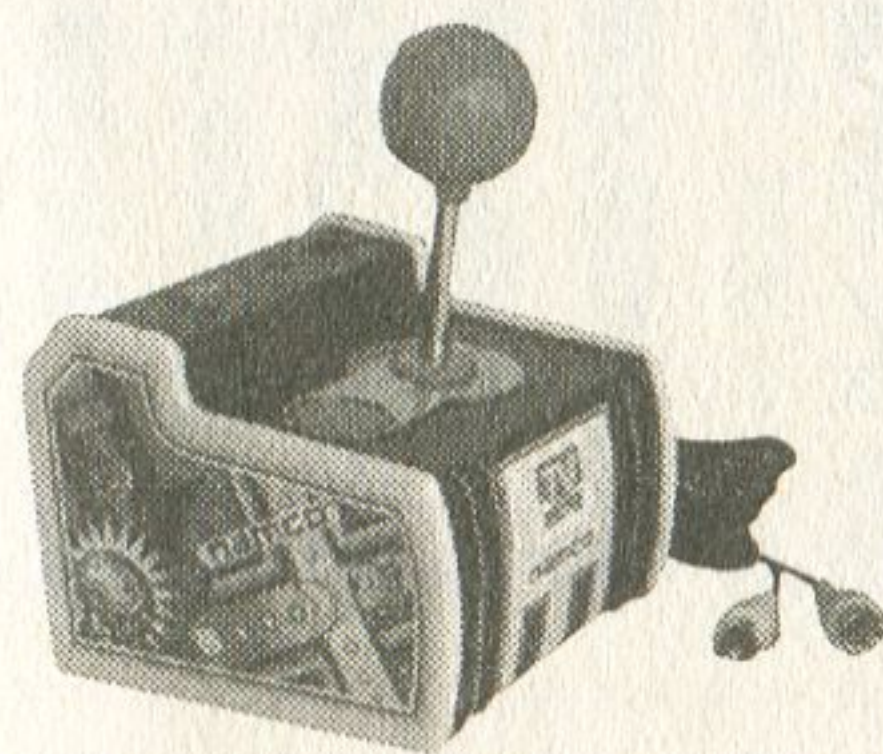
ただ、前述のように収録ソフトはあくまでジェネシス版ですから、国内版とは若干アレンジが変わっている点については覚悟しておいたほうがいいでしょう。『ぷよぷよ』の変わりっぷりは「若干」どころじゃないという話もありますが……。

お次は海外の製品になりますが、米のJAKKS Pacific社が販売している「Plug＆Play」シリーズ。外観はまんまアーケードのスティックといった趣で、これが本体とコントローラを兼用しております。

同シリーズはアタリやACTIVISIONのゲームを収録したものも展開されていますが、日本人になじみ深いものといえばやはりナムコのタイトルを5つずつ収録した「Plug＆Play MS.PAC-MAN」と「Plug & Play NAMCO」の2種類でしょう。

Plug＆Play MS.PAC-MAN

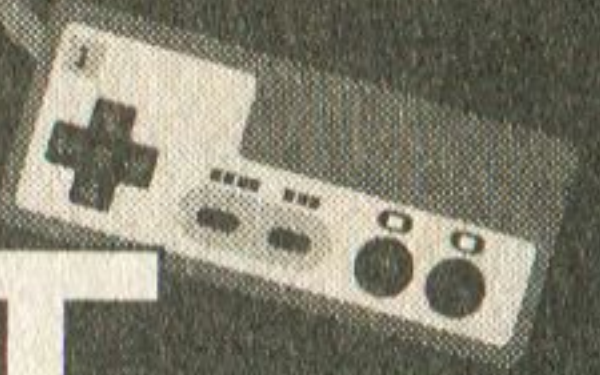
収録ソフトは前者が『ミスパックマン』、『ギャラガ』、『ポールポジションⅡ』、『マッピー』、『ゼビウス』、後者が『ボスコニアン』、『ディグダグ』、『ギャラクシアン』、『パックマン』、『ラリーX』です。どちらかと言うとコンシューマよりアーケードタイトルに重きを置いたラインナップといった感じでしょうか。

海外の製品なので、さすがに全種類入手するのは困難ですが、上記の二つは秋葉原などにある一部のショップで販売されています。価格は平均して5000円前後といったところ。

Plug＆Play NAMCO

当時のハードを大事に保管しておくというのもゲームファンとしての大事な姿勢ですが、気軽に遊べるこんなマシンで楽しむという選択肢も、保管に関するさまざまな悩みを考えると、割とアリなんじゃないでしょうか。

（編集部）

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？

GBA自体は持ってるんだけど、携帯してまでやる気が起きないから家でエミュを起動。やってるゲームはそこそこ評判があるけど買ってまではやる気もおきないやつを中心に。（福岡県　泡吉）

エミュレータは「悪」なのか

ネットの普及により、その存在が広く知られるようになったエミュレータ。それ自体は決して「悪」ではないはずなのだが……。（ｔｅｘｔ ｂｙ 橋本和明）

エミュレータとは何か。基本的には「別の機械のソフトに互換性をもたせて動かすモノ」で、一般的にはＰＣでファミコンができる、といったソフトを指す。

もともとエミュレータは、他の機種を再現し、まったく同じ環境で動作させるための環境で、古くは、業務用のスーパーコンピュータで利用されたのが始まりだ。実際に操作する端末にまでスーパーコンピュータは用意できないので、スーパーコンピュータの環境を非力なマシンで再現するための技術だった。

その後パソコンの処理速度は飛躍的に向上していく。かつて、スーパーコンピュータではなくＰＣで、ゲーム機のエミュレータなるものができないか、と提案しても、「そんなことできるわけない。処理速度が追いつかない」と鼻で笑われるのが当たり前だった。だが、誰もが一度は考え、実現しようと試みたエミュレータは、ダイナミックコンパイルという技術の開発によりついに現実のものとなる。Ｘ６８０００上にファミコンのゲームを走らせたのが、おそらく日本では最初のゲームエミュレータと言えるだろう。

そこからさらに月日がたち、エミュレータはパソコンの飛躍的進化により、その役割を大きく変える。ＰＣ上でファミコンが動き、スーパーファミコンが動き、ゲームボーイが動き……。単純にゲームが動くレベルであれば、今やＤＣまで。開発中という話だけであれば、ＰＳ２、ＧＣすらもＰＣ上で動かそうとしている。誰もがやりたかった「プログラマの挑戦」それがエミュレータだ、とも言える。だから、開発をする人間は後を絶たない。

エミュレータは、使う側にとっても、すべてのプラットホームを越える「夢のソフトウェア」であり、パソコンを、昔子どもが欲しがった「全部のゲームが動く」ゲームマシンにしてくれる。けれど、エミュレータは、なぜか「悪」のイメージが付きまとう。

エミュレータはどうして「悪い」のか

エミュレータは主にネットで開発され「フリーソフト」として無料で入手できる。無料で手に入るということは、もうゲーム機本体は要らないということ。ならばゲーム機本体が売れないから悪なのか、というと単純にそういう話ではない。

エミュレータは何も、ソフトだけで動かすだけがすべてではない。ボードにゲームを動かすのに必要なチップを丸々乗せていたって「エミュレータ」と呼ぶ。故にソフトの開発に利用する開発用ボードは、エミュレータそのものと言えよう。だから「エミュレータ」自体が「悪い」ことは絶対にあり得ない。エミュレータがなければ、ソフトの開発自体がままならないのだから。

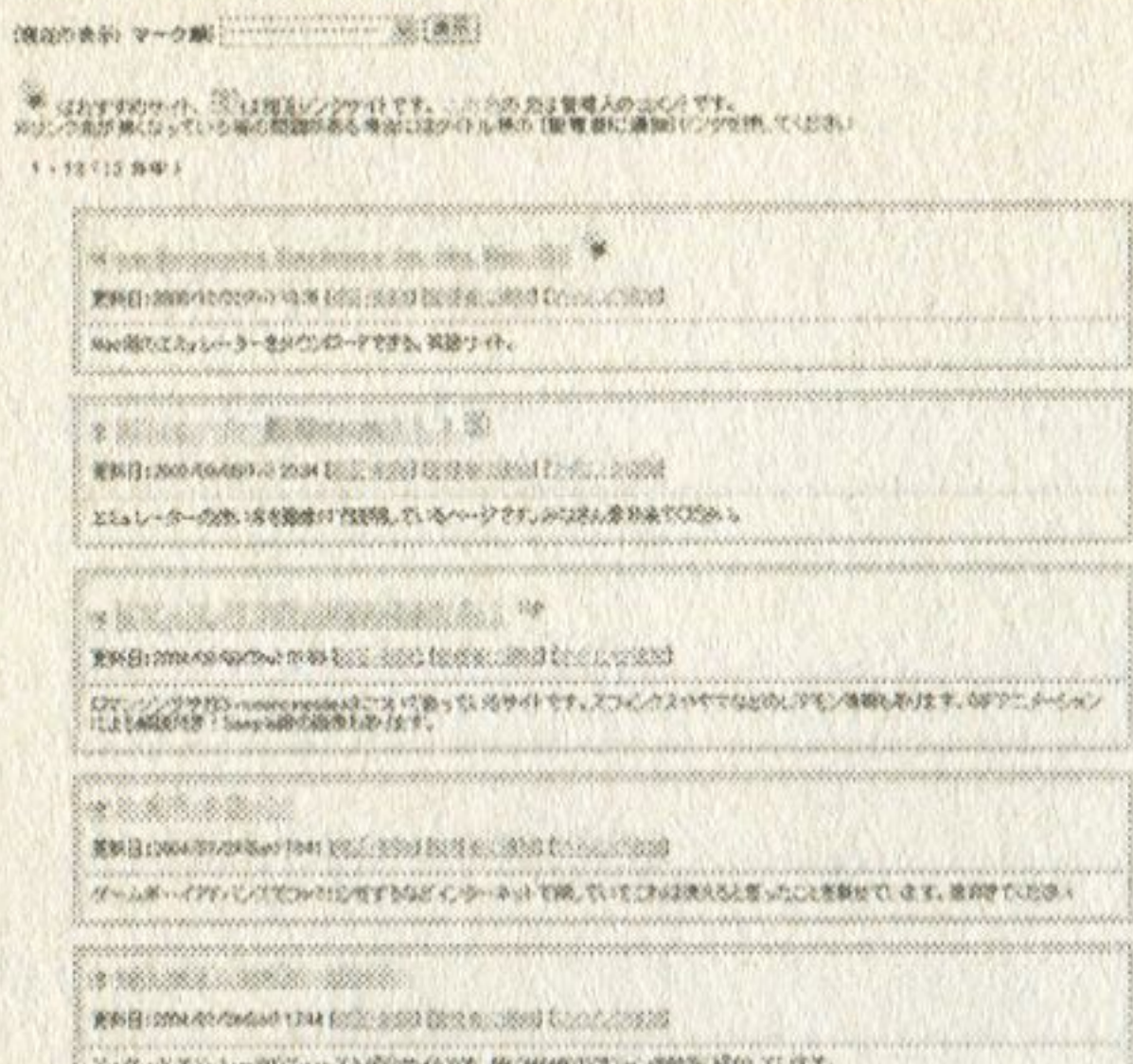
それに、ソフトウェアのエミュレータも進化していて、最近のリメイクゲームは、そのまま内部にエミュレータを利用し、ゲームの完全再現を行っている。また、Ｍａｃ用にはマイクロソフトが販売するエミュレータが存在し、ＭａｃでもＷｉｎｄｏｗｓアプリを利用することが可能になっている。十分世の中では役に立っている技術だし、必要な技術だ。なのにどうして「エミュレータ」というと

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？　エミュレーター自体を今はじめて知りました。遅れてますか？（大阪府　かどまじんDK）

「違法」で「ネガティブ」なイメージが伴うのか。

エミュレータで動くゲームは コピーが主体

今エミュレータはゲーム機のゲームをPC上で再現するのが主体。となると、エミュレータには解析されてゲームが勝手に作られるだとか、本体が売れなくなるだとか、数々の問題があるにせよ、一番問題になるのは「コピーのまん延」である。

エミュレータで動かすためのゲームは、PCに読み込まなければならないのだが、たとえばGD-ROMやカセットなど、特殊な形態を持ったものは、パソコンで読み込める「ファイル」に変換する必要がある。しかし、どんなに防止策がとられていようとも、ファイルに変換されたものは容易に他者へコピーして受け渡すことができるのだ。

特に知識がなくとも、多少念入りに検索すればエミュレータに関するサイトが発見できる

実際、エミュレータコミュニティでは、コピーのやりとりは公然と行われているところも多く、摘発も幾度となく行われている。当時のソフトを持っていない人は、そのコピーをどこかから入手したくなる。となると「Winny」などの共有ツールを初めとしたネットなどから入手する。ゲームは映画などと違い容量が小さいためダウンロードが容易なのも拍車をかける。

さらにたちが悪いのは、彼らは自らを正当化する。「エミュレータを動かすために必要」と、その違法活動をやめようとはしない。彼らが言うに、最新のゲームをエミュレートしているなら問題にはなるかもしれないが、違法コピーとはいえ、古いゲームの場合はお金を払っても入手が困難。だとしたら、高いプレミアを払ってソフトを中古で買う人も、コピーで入手する人も、著作権者にお金が入らないという観点では同じだ、と。

結局違法であることには変わりないのだが、このような人々が声高らかに持論を唱えるため「タダでゲームができる」とだけ思ってしまう人たちが数多い。だからこそ、エミュレータはどうしてもネガティブなイメージが付きまとうのだ。

エミュレータは必要 だから白くなってほしい

著作権者であるゲーム開発者にも問題はある。ゲーム開発者は、当然ゲームが好きなので、悲しいことに、どうしてもその違法ネットワークに手を出しがちでもある。また違法コピーを落としていないにしても、エミュレータには開発機能が充実しているものもあって、市販ソフトを開発するために、フリーで出回っているエミュレータを使う人間も多い。

結局開発者にとっても、エミュレータは「なくなっては困るけれど、あっても困る」ものなのだ。故に、取り締まる著作権者側も、声高らかに「エミュレータの製作をすべきではない」と警告できないのが現状ではないか。

どこかが版権をまとめて販売するなど、音楽のように入手する手段を整備しなければ、エミュレータのグレーなイメージはどうしてもぬぐえない。故に「悪」というレッテルが付きまとってしまう。けれど、エミュレータの製作には高度なプログラミング技術が必要なので、新しい技術者が育っていくという点では非常に有用であり、また存在自体は違法ではない。また、開発者などにとってもエミュレータで動作確認することなどで開発効率を向上できるなど、メリットは多い。

故に「エミュレータ」が「ホワイト」で「前向き」になって欲しい、と未来に望みをかけたい。

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？　ないです。ゲームはネイティブ環境で遊ぶものでしょ？（愛知県　紫紺の星条旗）

コンテンツ保護の重要性

中古ソフト、ネットを悪用したコピープログラム――過去のゲームの活用にはさまざまな問題を無視することはできない。ゲームの権利問題の最前線であるACCSの考えとは？　専務理事の久保田裕氏に聞く。　（text by 編集部）

――まず、過去のゲームに対するACCSの取り組みについて、全体的なところを伺いたいのですが。

久保田（以下、**久**）　たとえば昨年から開催されていた「レベルX」ですとか、ああいったイベントを通して「昔のアイディア豊かなゲームを見直そう」という機運を作る仕掛け作りは常に行っています。具体的に「レベルX」でやりたかったのは、著作権法67条にある「相当の努力を払っても著作権者が不明の場合、文化庁長官の裁定を受け、供託という形で補償金を払えば利用できる」という条項を、今のネット環境が整っている社会状況で効果的に利用する仕組みを作る、ということですね。

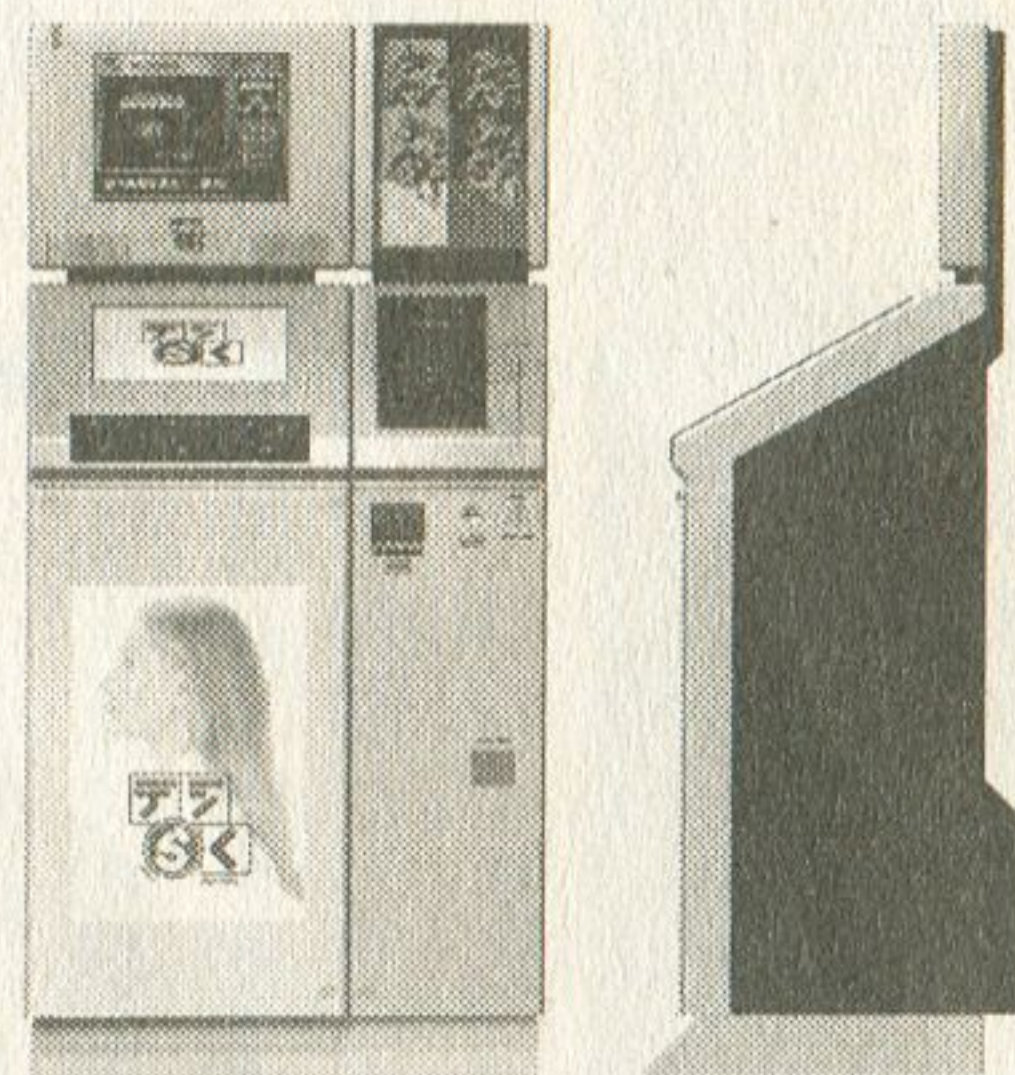
――ネットの話が出ましたが、やはりどうしても今の世の中、ネットを悪用した権利侵害、という問題がゲームにも絡んできますよね。

久　ええ。今目新しいところだとWinnyの問題がありますが、P2P技術も、われわれとしては「きちんと権利が守られていて、権利者に代価が払われる課金の仕組みもできている」というのであれば、むしろこんなに素晴らしい流通インフラはないと思ってるんですよ。

――その辺の整備が一番重要になってきますよね。

久　そこはわれわれも力を入れている部分です。たとえば、協会の会員であるフレパー・ネットワークス社の「デジらく」というサービスがあるんですが、これは一種のデジタル情報のベンダーマシンで、内蔵HDDにためこんだゲームなりの情報を有料で販売する、というものです。

――それはネットを利用した端末というわけではないんですか？

久　コンテンツの販売に関しては独立した機械です。これなら個人情報は完全に守られますし、搭載HDDもテラバイトクラスの膨大な容量で、内容も順次入れ替えますから、コンテンツが足りなくなるということもないでしょう。何もネットにこだわらなくても、新しいインフラという意味ではありだと思います。これを利用して過去のゲームを配信する方法もありますね。

「デジらく」の筐体。コンテンツのダウンロードのほか、有料サイトのライセンスキー発行なども可能だ

一般の認識がまだまだ甘い

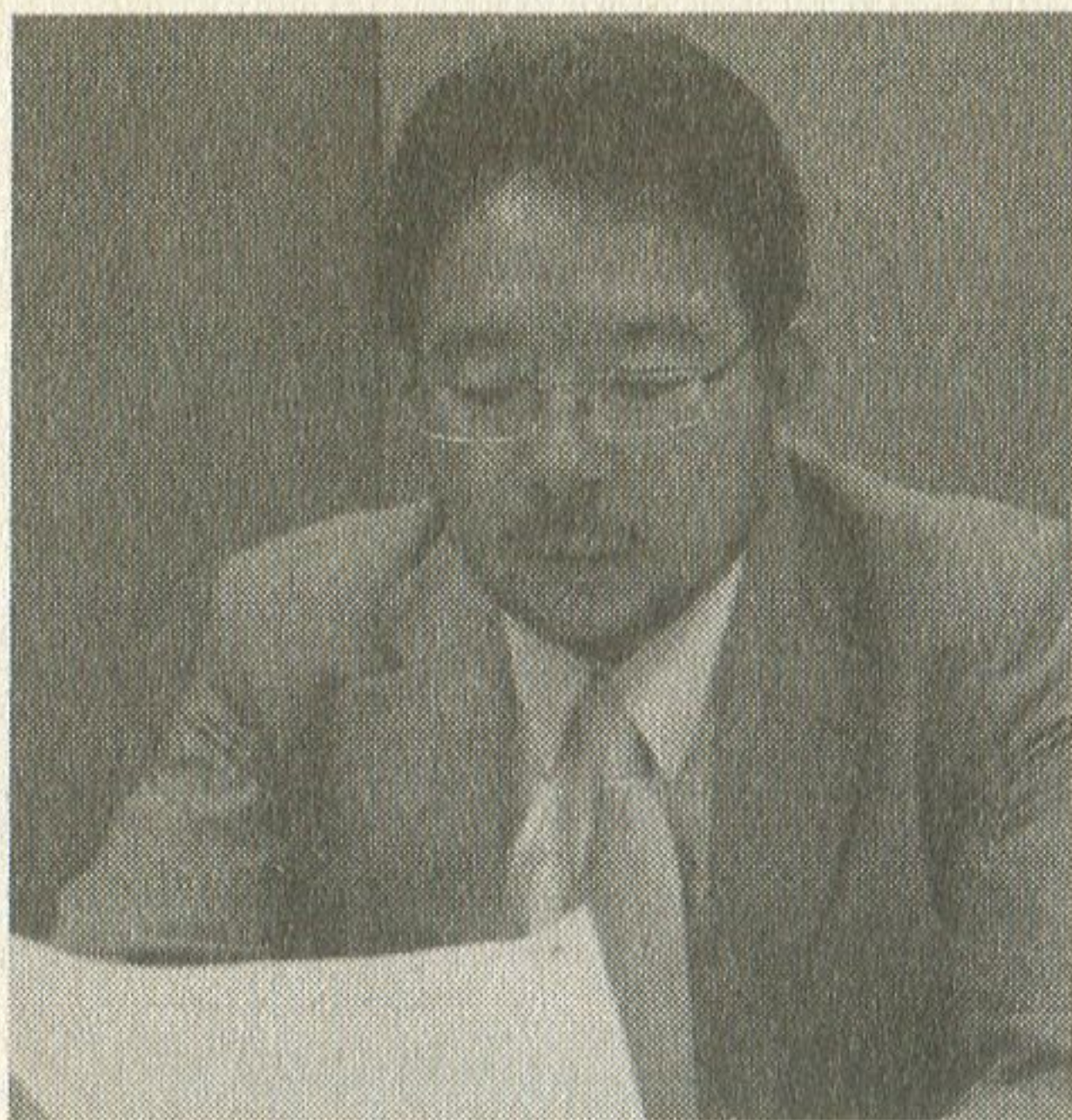
――ひと昔前ならゲームの権利問題といえば違法ROMを焼いてどうのこうの、というレベルでしたが、ややこしくなってきましたね。

久　ネットを介することで画像の不正使用の問題なんかも出てきましたからね。

――特別なスキルがなくてもコピーできちゃいますし。

久　一般ユーザーさんからすると「何もそこまで目くじら立てなくても……」と思われるんでしょうが、メーカー側としてもキャラを利用した壁紙配信などのビジネス

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？

『ファミコンミニ』はエミュレーターで動いているとゆうハナシを聞いたことがあるけど……。（長野県　世迷い子）

を展開しているわけですから、それと競合する違法行為となると厳しく対応せざるをえないでしょう。権利ビジネスは1ヵ所穴があったらその先のコピーは全部「私的利用です」で通ってしまいますから、認めるわけにはいかない。

――その辺はユーザー側の認知が甘い、という感じですね。今後の普及活動が大事になりますが。

久　だいたい、経済的利益の観点からすると、違法コピーなどは直接人のものを盗むよりはるかに深刻なダメージを与える行為ですよ。将来の利益にまで悪影響がありますから。国のほうでもそういった行為に対する刑罰を重くしていく流れになっていますし。でも結局厳罰化したりしても、捜査にかかる費用は税金ですから、まじめに働いている人のお金が、そういう不毛なことに消えていく。それを止めるにはやっぱり教育と広報活動でしょう。とりあえずゲームメーカーの人の給料明細を公開したらいいんじゃないですかね（笑）。

――（爆笑）「こんなに残業してもこれしかもらってないんです！　勘弁してください！」みたいな。

久　まぁその一方で、違法性のない利用の仕組みを作っていくしかないと思います。

何より優先されるべきは効果的な「仕組み」作り

――最近「これは」と思ったものに「MSXアソシエーション」の活動がありまして。ああいった動きがボランティアに依存しない本格的なものにならないものかと思うんですが。

久　芽はいっぱい出てきてるんですよね。ただ、著作権の切れた文学作品をテキスト化して配信しているボランティアがありますけど、そのテキストを丸々コピーして売りつけるような連中もいるんですよ。MSXアソシエーションにも同じことが起こる可能性はあります。

――では、将来的にどういう形でアーカイブ化して、それを保護するのが理想なんでしょう。

久　まぁこういうのは入り口さえ構築できればいいものですから。よく「著作権ビジネスは囲い込み商法だ」なんて発言も出てきますけど、そうではなくて適切なゲートイン・ゲートアウトの仕組みを作るのが著作権ビジネスなんです。コンテンツの「利用される権利」を否定するつもりは全然ないので。どういう形でデータ化して、きちんと権利も保護して、ユーザーに一番身近な形で提供できるか、という仕組み作りですね。これからはそういったシステムのゲート部分を管理していく方式が主流になると思っています。

――たとえばCESAですとか、各メーカー側でそういったことをやってみようという動きはあるんでしょうか。

久　今のところまだないようですね。CESAさんはパッケージ流通のほうも同時に考えなきゃいけないので、ちょっと違った行動を取らざるをえないんでしょう。ただ、何にせよ戦略的に動く必要はありますよね。たとえばわれわれがいきなり「ゲーム界のJASRACになります」って宣言しても叩かれて終わりですから（笑）。やはり、先ほどから出ている「セキュアなP2P技術」の開発が鍵だと思います。それが構築できれば権利管理団体になることも現実味を帯びてきます。

――実際に動いているものですと、立命館大学のゲームアーカイブプロジェクトがありますよね。

久　あれにも首を突っ込んではいるんですよ。メンバーの方もACCS会員になろうかと言ってくれていますし。われわれもできる限り、メーカーと研究機関の間を取り持ったりはしているんですが……。今は本業部分があまりにも多忙すぎて、なかなか難しいところです。これからはこちらから企画を持ち込んだりして、外部の人たちと一緒に盛り上げていく時代かもしれませんね。

エミュレーターでゲームを遊んだことはありますか？
あります。『YU-NO』（SS）亜流BIOSを入手してです。本体が入手できないSSはエミュに頼るしかないです。
（茨城県　超議長）

MSXアソシエーションの挑戦

text byMSXアソシエーション

著作権など複雑な問題が絡みあう〝失われたハード〟の復活。この難事業を、ある意味理想的な形で達成したボランティア集団MSXアソシエーションとは？

ハードがなければソフトも無駄

「コンピュータ、ソフトなければタダの箱」とやゆされることもありますが、実はソフトのほうこそ実行環境がなければタダのデータなのです。身近な例ではベータやVHD。再生機はすでに入手困難で、故障により再生不可となるのも時間の問題です。

今から20年前のパソコン規格であるMSXも同じでした。せっかく集めたコレクションも、本体が壊れればあとは眺めているしかありません。特定機種専用ソフトを売っておいて、数年かそこらで見放すなんて！　ユーザーはこの怒りをいったい誰にぶつければよいのでしょう。MSXと同期生のFCを昨年まで生産していた任天堂は例外的に長期に責任を果たした企業と言えます。

MSXの場合、ユーザーの声を届けるべき相手はアスキーで規格を提唱した西和彦でした。「責任取れ、西！」しかし、西は言うのです。「違うよ、MSXをやめたくなんてなかったよ。見捨てたのは君たちだよ」と。……そう、営利企業である以上、売れないならやめるしかないのです。われわれは悟りました。MSXを楽しむには、自給自足でMSXを使う仕組みを整えるしかないことを。それを目的にMSXアソシエーション（MSXA）は設立されました。

しかし、MSXの実機を作るには膨大な時間と資金が必要です。そこでまず公式エミュレータ「MSXPLAYer」を開発し、MSX規格の諸権利や技術資料を整理・保存していく体制を整えるとともに、MSXマガジン（※1）の復活などを通してMSX市場の再確立を図りました。

Mマガ付属MSXPLAYerは手持ちのFDゲームが実行できます。またROMゲームも「MSXゲームリーダー」を接続することで再現できます。そしていよいよ年末から来年にかけてMSX実機の復活も視野に入ってきました。

同時に、ソフト面においても復刻・保存の体制を作り、旧コンテンツの再流通を推進しています。「権利は主張し続けたいが、流通はしない（できない）」という販売終了ゲームの抱える大きな矛盾。これを打破するためにゲームとエミュレータを組み合わせ、合法かつ手軽に購入できる仕組みを作る。これは権利者（メーカー）とゲームファンの双方にとってメリットとなります。

今後も続く「大いなる挑戦」

映画や音楽に比べて遅れている「ゲームのアーカイブ化」は大きな課題です。本来ならば、市場性の薄いタイトルについては国会図書館のような公的機関が先導するのが望ましいと考えるのですが、自称ゲーム大国のはずなのに何の手も打たない政府に失望しつつ、プロジェクトEGG（※2）などのゲーム復刻プロジェクトに協力してきました。

活動は多岐にわたりますが、ゲームおよびプラットホームの復刻・保存・利用。そして、ユーザーが保有するコレクションの利用機会をできるだけ延長していくこと。それがMSXAの目標なのです。

（※1）アスキー発行の月刊誌。02年に「永久保存版」として復活。http://www.ascii.co.jp/pb/ant/msx/
（※2）オールドゲームの会員制ダウンロード販売サイト。http://www.amusement-center.com/project/egg/

第2特集　総論

「ゲームライブラリ」は実現するのか

いまだ続くゲーム業界の冷え込み。しかしそれを救う方策は、決して「過去を捨てる」ことではないはずだ。（text by 編集部）

これまでのゲームの歴史は、ある意味過去を捨てていくことで成り立ってきた。そのゆがみの反動が中古ソフト販売に関する訴訟や、近年ではネット上での違法コピープログラムの交換という形で表出してきたわけだが、裏を返せばそれだけユーザーの「昔のゲームをプレイしたい」というニーズが強いということだ。

その対応として、ソフトメーカーは自社ゲームのベスト版のリリース、ハードメーカーは廉価版ハードの発売などを行ってはきたが、前述のような問題が慢性的になっている現状を見ると、それが理想的な戦略だとはとても断言することはできない。そこに加えて、ゲームユーザー全体の平均年齢が上昇している、すなわち過去のタイトルの復活を望む声が確実に高まっていくことを考えると、このままでは深刻化することはあっても解決することは難しい。

やはり理想的なのは、マイナーなタイトルも含めて網羅した大規模なゲームライブラリ、あるいはアーカイブの誕生であろう。これこそがユーザーの待ち望むものであり、それがかなえられていないからこそ、ファイル共有ソフトを使った違法コピーのまん延につながっているわけである。

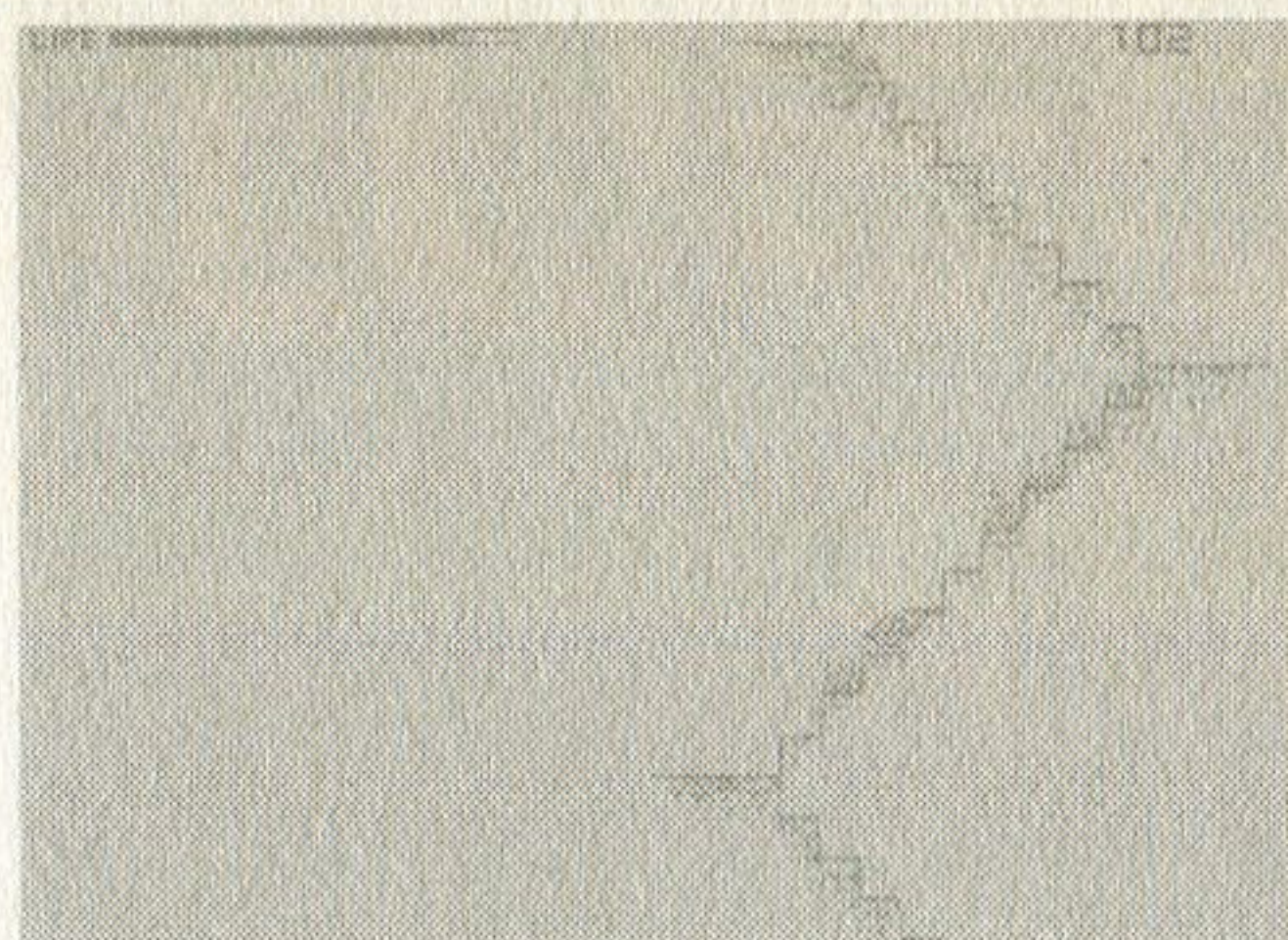
そうした適法なアーカイブまたはライブラリが存在するならば、大半のユーザーは対価を支払ってそれを利用するだろう。十分な環境が整っているのにそれでもなお「タダで遊べる」というだけの理由で違法な手段に訴えるような悪質な者は、それこそ容赦なく摘発すればいい。

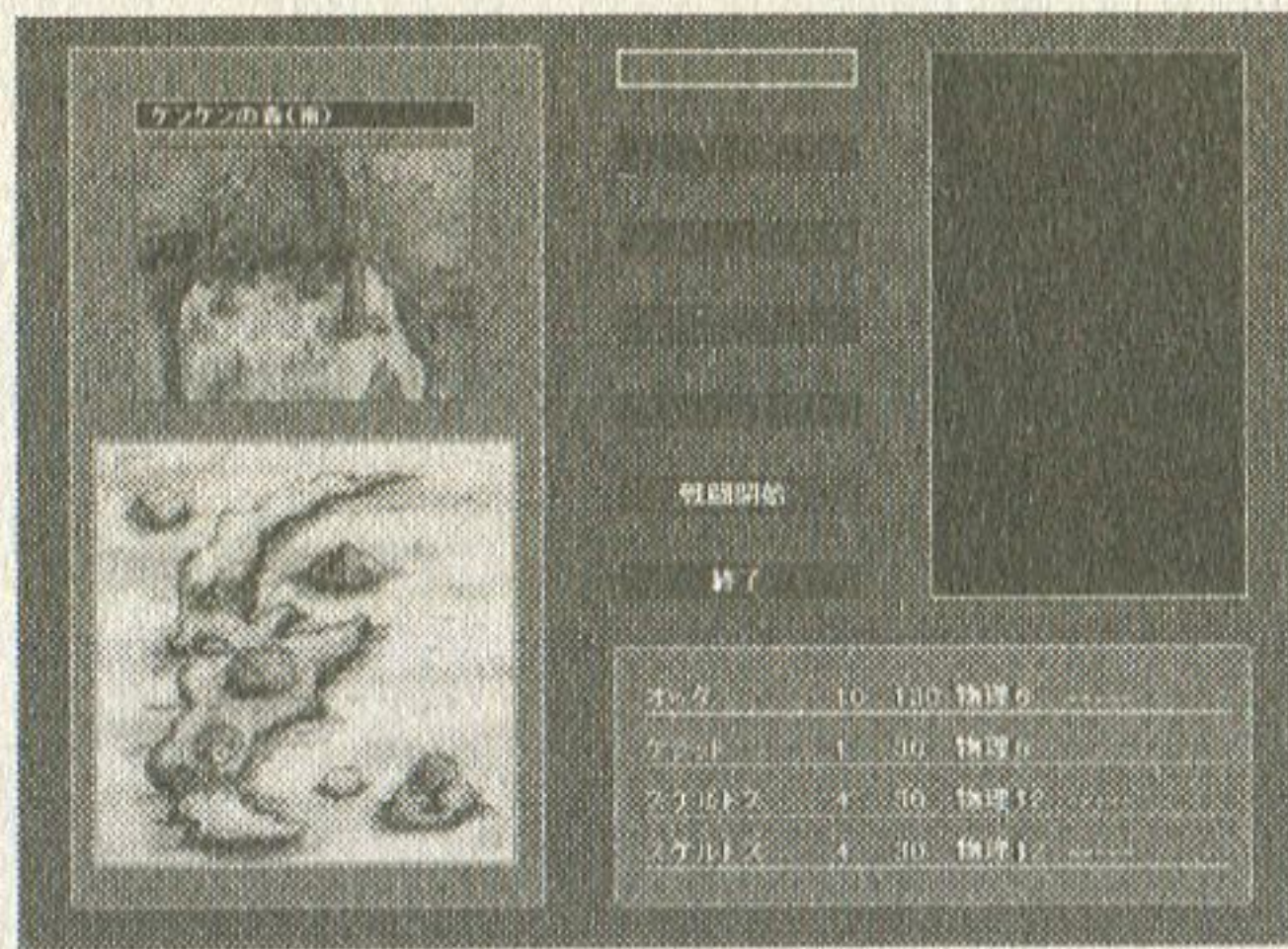
現在このアーカイブ作成の試みは、一部の研究機関、ボランティア団体が中心となって推進しているのが実情だ。記事中で触れたようにACCSも積極的に協力しているが、気になるのはゲームメーカー、あるいはCESA側の動きがほとんど見られない点である。過去のゲームに関する権利を持っている当事者であり、またそれらの利益を最大限に図るべき組合がいまだ具体的な対応をとろうとしないのはいかがなものか。先の中古ソフト問題の際もそうだったが、「昔のゲームによって生じる利益を権利者に還元すべき」と主張するならば、まず過去のゲームの価値を最大限に発揮する仕組みの構築を進めるべきではないのか。

最近は政府がゲームを映画、コミックと並ぶ「日本の重要な文化産業」として位置づけ始めているが、現実的な話をすると、国に過大な期待をするのは考えものだ。やはりゲームコンテンツの流通等に関して一番知識とノウハウを蓄積しているのは各メーカー自身なのだから、業界側が自ら取り組んで、国は大まかな支援体制を用意する、という形が望ましいのは間違いない。

「ゲームから〝新たな驚き〟が失われて久しい」とは最近よく聞かれる声である。しかし、良くも悪くもアイディアに満ちあふれていた時代を、メーカー、そしてユーザーが振り返ることで、それを打開する何かがきっと得られるはずだ。過去の偉大な遺産を有効に活用できる仕組みを構築することが、ゲーム業界を冷え込みから救うために必要なのではないだろうか。

批評

創刊10周年記念CD-ROMについて

『ねこの塔』

フォルダ名：nekonotou
提供元：ece4co-shockwave-games
URL：http://ece4co.vis.ne.jp/

『コールモンスター』

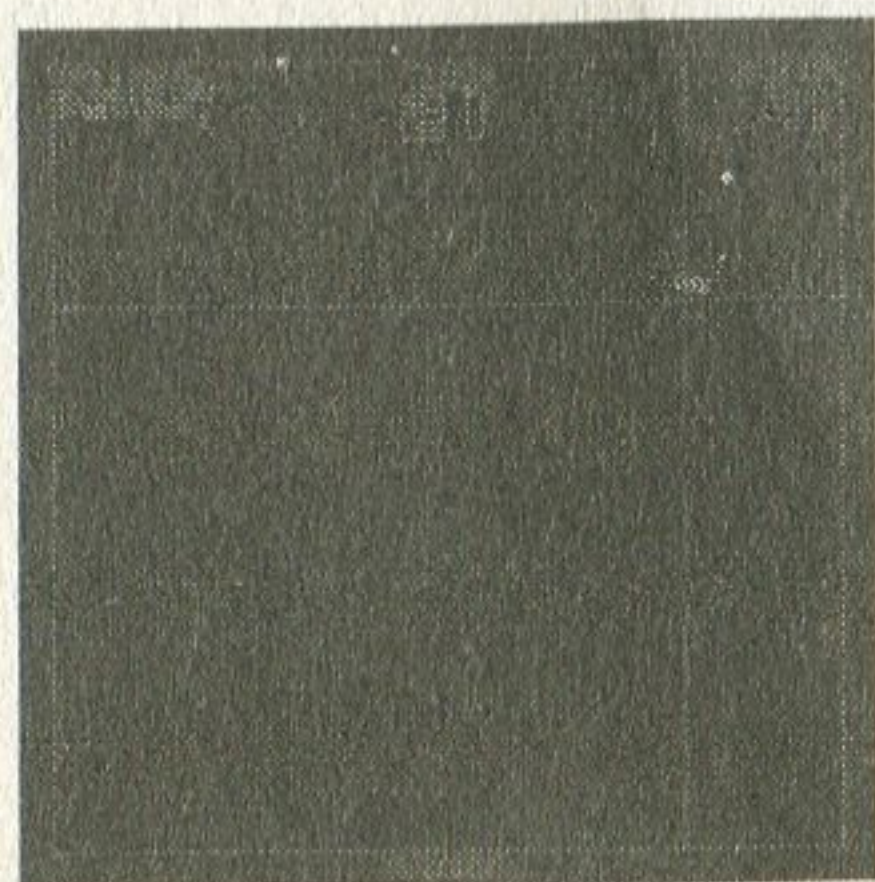
フォルダ名：monster
提供元：CraftM
URL：http://www.craftm.net/

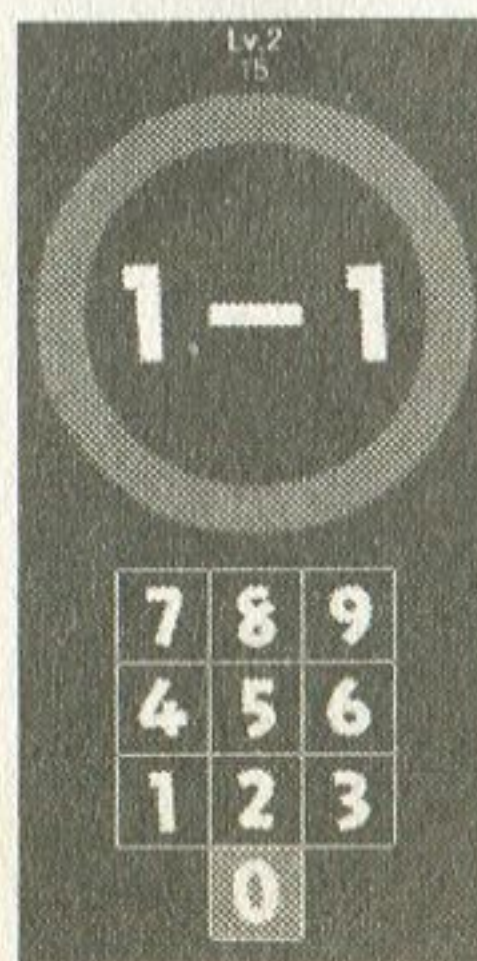
『意志と存在のジャンケン』

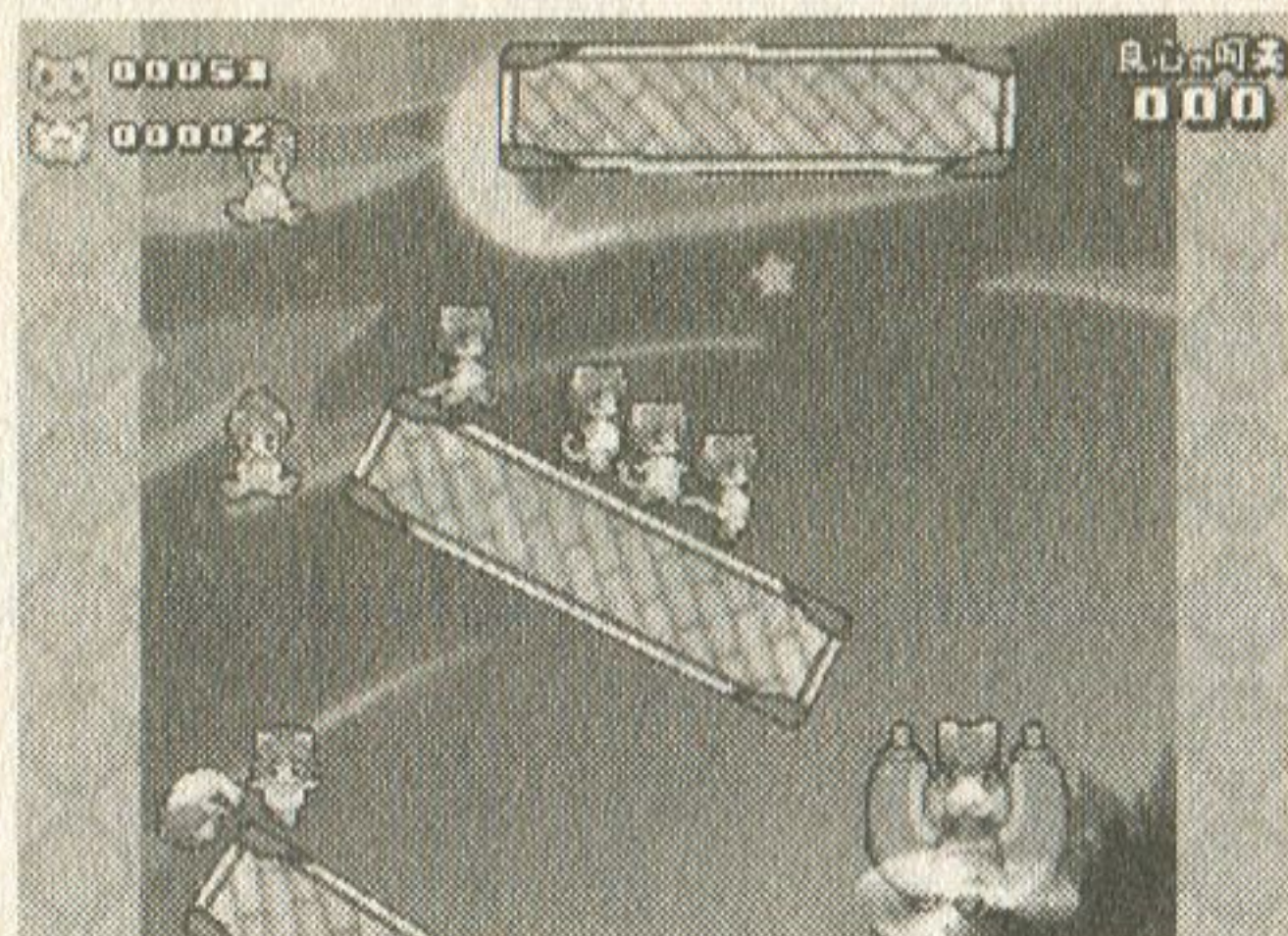
「けん。(生存とは無関係ななにかを求め、あまつさえそれを目的としてしまっているところの——)

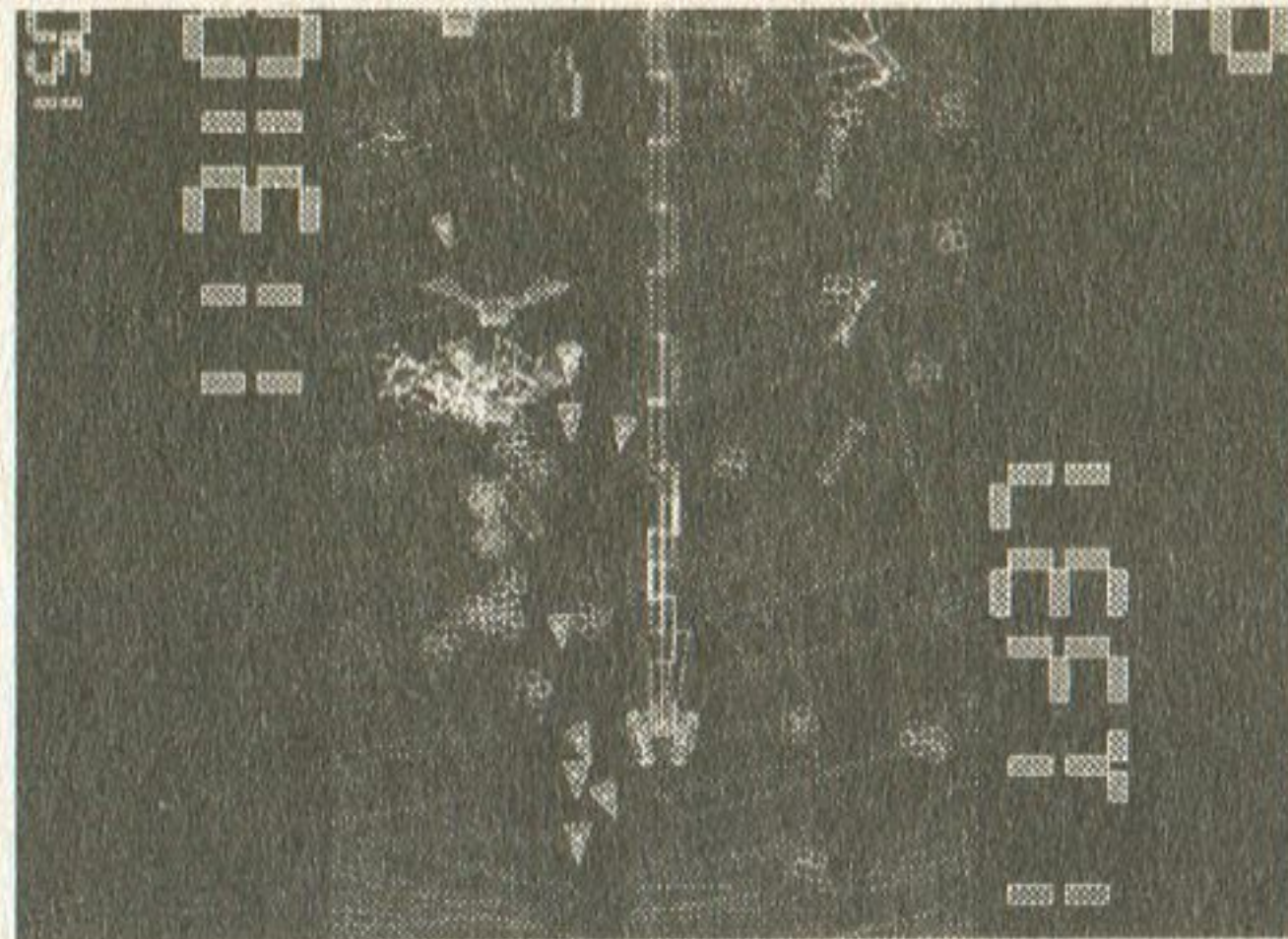
フォルダ名：emperor
提供元：ステッパーズ・ストップ
URL：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Oakland/6251/

『ニド』

フォルダ名：nid
提供元：ステッパーズ・ストップ
URL：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Oakland/6251/

『ブラックホール』

フォルダ名：blackhole
提供元：ワラテルサイト
URL：http://homepage1.nifty.com/warateru/

『算数ボカン』

フォルダ名：sansuu
提供元：ワラテルサイト
URL：http://homepage1.nifty.com/warateru/

『ねこ暴落』

フォルダ名：nekobo101free
提供元：NEPIA WORLD
URL：http://nepiaworld.com/

『PARSEC47』

フォルダ名：p47_0_2
提供元：ABA Games
URL：http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/

ゲーム批評 オリジナルタイトル

『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』

フォルダ名：momoru
提供元：インディーズX
URL：http://www.lv99.com/momoru.html

開発責任者・米光氏からのコメント

『魔法少女モモルちゃんと顔狩り日記』ようやく完成＆無事収録。他にも、前号のフリーゲーム特集で登場したゲームや、独創的なゲームをセレクション＆収録したCDになっています。ぜひ、遊んでみてください。

ゲーム

この度は弊誌「ゲーム批評11月号」をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。

ここでは10周年記念号の付録CD－ROMに関して、収録タイトル紹介、および注意点を明記させていただいております。

なお、ゲームのプレイ方法や動作環境に関しましては、「マニュアル」「readme」ファイル、またはゲーム内の遊び方などをご覧ください。

※1．収録しているタイトルは基本的にWindows対応です。
Mac環境では正常に動作しない場合がございます。
※2．Visual Basic 6 ランタイムが必要なタイトルがございます。
http://www.vector.co.jp/soft/win95/util/se089073.html
からダウンロードしてください。
※3．DirectXを最新版にしてプレイすることをお勧めします。
http://www.microsoft.com/japan/windows/directx/default.mspx
からダウンロードしてください。
※4．Flashプレイヤーが必要なタイトルがございます。
http://www.macromedia.com/jp/downloads/
などからFlashプレイヤーをダウンロードしてください。
※5．配布や無断転載は固く禁止いたします。また、各タイトルの著作権は提供元に帰属します。
※6．掲載データの使用によって生じたトラブルについては、作者および弊社は責任を負いかねます。
データ内容に関するお問い合わせには、編集部はお答えできません。

映画で学んだことをゲームで伝えるべく、毎日頑張っています！

名越武芸帖

なごしぶげいちょう

其の三十

俺と映画。

Text by 名越稔洋

ゲーム業界人には映画ファンが多い

お久しぶりです。うーん。出張前でネタが苦しい。とは言え、締め切りが……。

読者には鋭い方が多いと思うので、毎回このコラムを読んでいただいていて「あ、今回こいつネタ切れだな」と気づかれる時があると思いますが、今回もハッキリ申し上げてその時が来たようです。申し訳ない……何せ忙しくて。連載も続けたいのですが、良いゲームも作りたいしというジレンマが……ここはひとつ何とか大きな心でご理解していただきつつ、今回だけは〝小休止〟をいただけないでしょうか……ホントに申し訳ない。というわけで、今回は全然ゲームとは関係ない話をします。セガのスタジオはつい先日まで分社をしていて、当時は俺も社長をしていました。そしてその頃、社長のコラムというものをWebに連載していました。評判はそこそこだったのですが、何せ忙しいうえに集中力のない俺のこと、それはもう不定期も甚だしい連載で、周りの連中からは「もっとちゃんと更新しようよ」としょっちゅう文句を言われていました。そんなある日、担当者から「名越さんの話しやすい内容について書けば、もっと更新しやすいんじゃないですか？」と言われ、うーん。じゃぁ何が良いかなぁ。と考えた末、内容を「自分の好きな映画、皆にも見て欲しい映画」を中心に書くことにしました。

確かに書きやすい。更新も順調。しかし最初のうちは「次はあの映画を紹介したいなぁ」なんて、普段から色々と考えてはいたのですが、結局、それをまとめる時間がない。で、やはり時間が経つと更新はマメにできず、たまに更新したりしなかったりの繰り返しになってしまいました。しかしそれでも止めようとは思いませんでした。それは映画について語ることがやはり楽しいから。映画のことを考えたりするだけで楽しいからです。実はそれくらい俺は映画が好きです。コナミの小島さんが以前本誌に映画のコラムをお持ちでしたが、ゲーム業界には本当に映画

ファンが多いです。プランナー、デザイナー、プログラマー、サウンド、職種に限らず物作りに携わろうと考えた人は〝小説〟〝漫画〟〝映画〟の類から影響を受けてこの職に就く人が多いからでしょうね。皆大好きです。そして中でも30代以上に特にファンが多い。これはひとえにその世代の人は少年〜青年時代に、まだゲームという娯楽が身近でなかったせいだと思います。

つまりエンターテイメント性の高い娯楽の中心は、まさに〝小説〟〝漫画〟〝映画〟であり、中でも映画のもつ魅力は最も分かりやすい。私も含めてこの業界のその世代での支持は本当に圧倒的です。そして皆それぞれに強い思い入れや思い出があります。そしてその気持ちは時間と共に、同時に自分の成長と共に形を変えながら、今の制作生活の中で役に立ったり邪魔になったりしているようです。

「えっ？　邪魔にもなるの？」と思われるかもしれませんが、そういうことも結構あります。

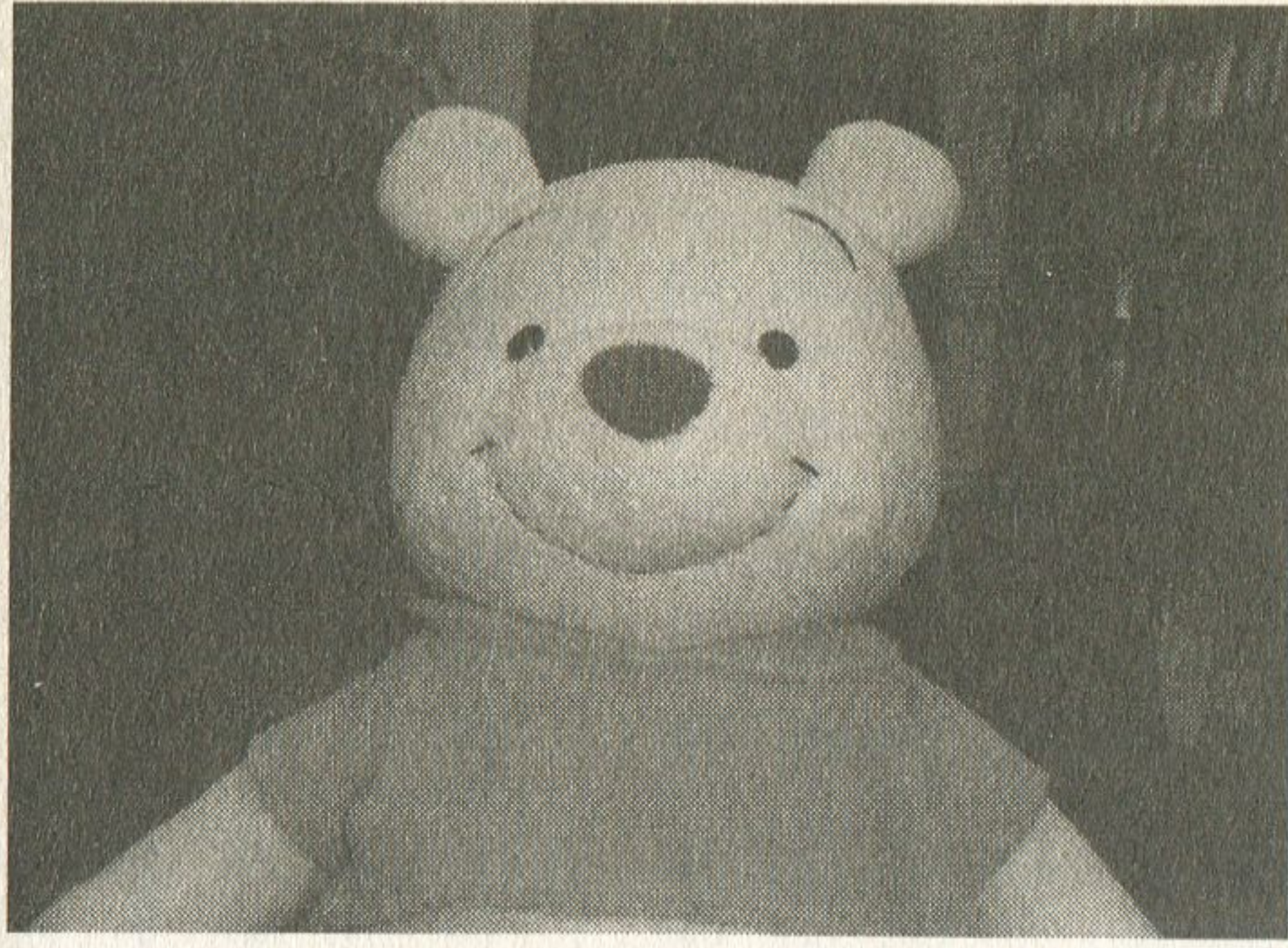
例えば制作の過程であるシーンがあったとして、そのシーンがもし自分のかつて見聞きした、そして好きだった何かを彷彿させる場面に一度でも見えたりすると、どうしてもそのオマージュから気持ちが駆り立てられて、何だか知らないうちに同じようなシーンを作りたくなってきたりします。取り憑かれたように。しかもそういう場合、周囲の声や客観的な評価というか、冷静なマーケティング的な意見なんて、どこかに見失っていたりして、場合にもよりますけど、結構な迷惑、というか危険な傾向に作品を進めてしまうことさえあります。俺自身、恥ずかしながらこういうケースを実際に多々経験しています。でも言い訳なのですが、それはそれでいいと思う部分もあるンですよ。確かに周りの意見を無視して突っ走ることは良いとは思いませんが、最終的にどういうイメージにするのか？　という時に、自分が最も純粋に「好きだ！」と言い切れるヴィジョンを目指そうとすること自体は、とても自然なことです。まぁ行き過ぎるとパクりでしかありませんが。程度問題って奴ですかね。

大切な友だちであり、人生のオマージュ

ちょっと話がそれました。で、俺にとって映画って何かって言うと、人生のオマージュなんですよ。言い換えれば生きてゆくための愛すべき大切なお手本。それぐらい言い切っても過言ではない。まず一人っ子で両親共働きの俺にとって、映画はとても大切な友だちでしたし、色んなことを教わりました。でも何せ子供の頃なので、分かっていたつもりだけで、ほとんどが思い違いでしたけど、その思い違いなんかも後になっては良い思い出ばかりです。子供の自分にとって、映画の最大の魅力は「外国の世界」を感じさせてくれたことでした。ちなみに〝漫画〟ではそういうテイストをほとんど感じられませんでした。私は今39歳ですが、当時の大抵の漫画の場合、主人公は日本一になると話は完結でしたしね。そして〝小説〟では海外モノは子供向けのものは少なく、童話の類はあっても、年齢的にも感覚的にもちょうどいい内容のものは少なく、あったとしてもやはり文字だけでは想像しづらかった。でも〝映画〟は違ってました。目の前で外国人が色んなことをして、いろんなことを語りかけてくれるわけですからね。かなり変ですが、自分が外国に行ったつもりにさえなれました。というより、スクリーンで起こることは全てが真

実に見えた。そのくらいのめり込んで見てました。だから見た映画の主人公が変な冗談を言ったりしたら、それはそのまま信じていました。しかもかなり年月が経ってから「それは間違いなんだ」と気づいたものも多かったくらいでしたから。

忘れられないのはポール・ニューマン主演の「暴力脱獄」という映画を、俺が10歳くらいの時に見たときのこと。劇中でニューマン演じるルークが根性試しでゆで卵の大食い勝負をするのですが、それを見てゆで卵をいっぱい食べると強くなれると思い込んで大量に食した後、病院へ行き、親と医者にカンカンに怒られたことがありました。いやぁ、アホだなぁ。清々しいくらい。この頃はとにかくすぐに影響をウケて、すぐに真似したかった。それが成長することだと信じていたんだと思います。

そして、そう信じた時代は俺の中でかなり長く続きました。初めてお酒を飲み、たばこを吸ったのも「アメリカン・グラフィティ」を見た小学生の時。ちなみにこの時は病院送りにはなりませんでした。理由はその頃、親も相当たまりかねていて「映画の真似をして何かやらかしたら二度と見せない」ときつく言われてたから。だから結局、人目を忍んで陰でゲーゲー吐いてましたね。そして思ったのは「どうしてアメリカ人はこれがうまいと言うんだろう？　なぜだ？？」と言う思いだけ……アホだなぁ。やはり。

仕事に疲れた時に癒してくれる友達のPoohさんです

そして時が経ち、自分自身が「アメリカン・グラフィティ」の世代に突入して、女の子に興味を持ちはじめ、ちょっとだけ悪いこともしてみたり、いわゆるリアルなトキメキに心奪われた時期がきて、映画もだんだんと見なくなりました。そして、ちょっと細かいことは書きませんが、青春時代に色々あって自暴自棄になったとき、渇いた心を救ってくれたのは、やはり映画でした。当時は「家族ゲーム」や「竜二」なんかのどちらかといえば邦画が中心で、そしてどちらかというとあっけらかんとしたハリウッド映画よりはディープな空気感のある邦画が、いちいち自分の心に刺さったのを覚えています。心から共感できたというか。でも成長するにつれ、時には心を支え、時には突き放すようにそばにいてくれた友だちのように感じられる映画があってくれたことは、今でもとてもありがたいことだったなぁと思っています。

皆さんにもそんな思い出の一作って、きっとありますよね。とてもすてきなことだと思います。ずっと大事にしたいですよね。で、実はこういう過去の影響から俺は大学に進んだとき、映画学科に行きました。しかし最終的に業界には就職できずゲーム業界に進んだわけですが、媒体は違えど、人が生活する中で、心の支えや記憶に残る場面作りの手助けというか、お手伝いをする仕事を選んだという意味では同じことかなと思うことが多いです。だから毎日頑張っています。すみません。今回は単なるノスタルジックな日記でした。

次回のネタはガンバロー。というわけで、ではまた。

殺伐ゲーム超特急

BLOODY GAME EXPRESS

text by 原田勝彦

萌え？　何それ。食べられるの？　バイオレンス＆デストロイにアンテナ向きっ放しの感性で超絶的に殺伐としたタイトルをお届けする第3回！

第3回

鋼鉄の咆哮3 ～ウォーシップコマンダー

ジ海戦ACG
メコーエー　機Win
￥8,190円（5%税込）　発04年7月2日

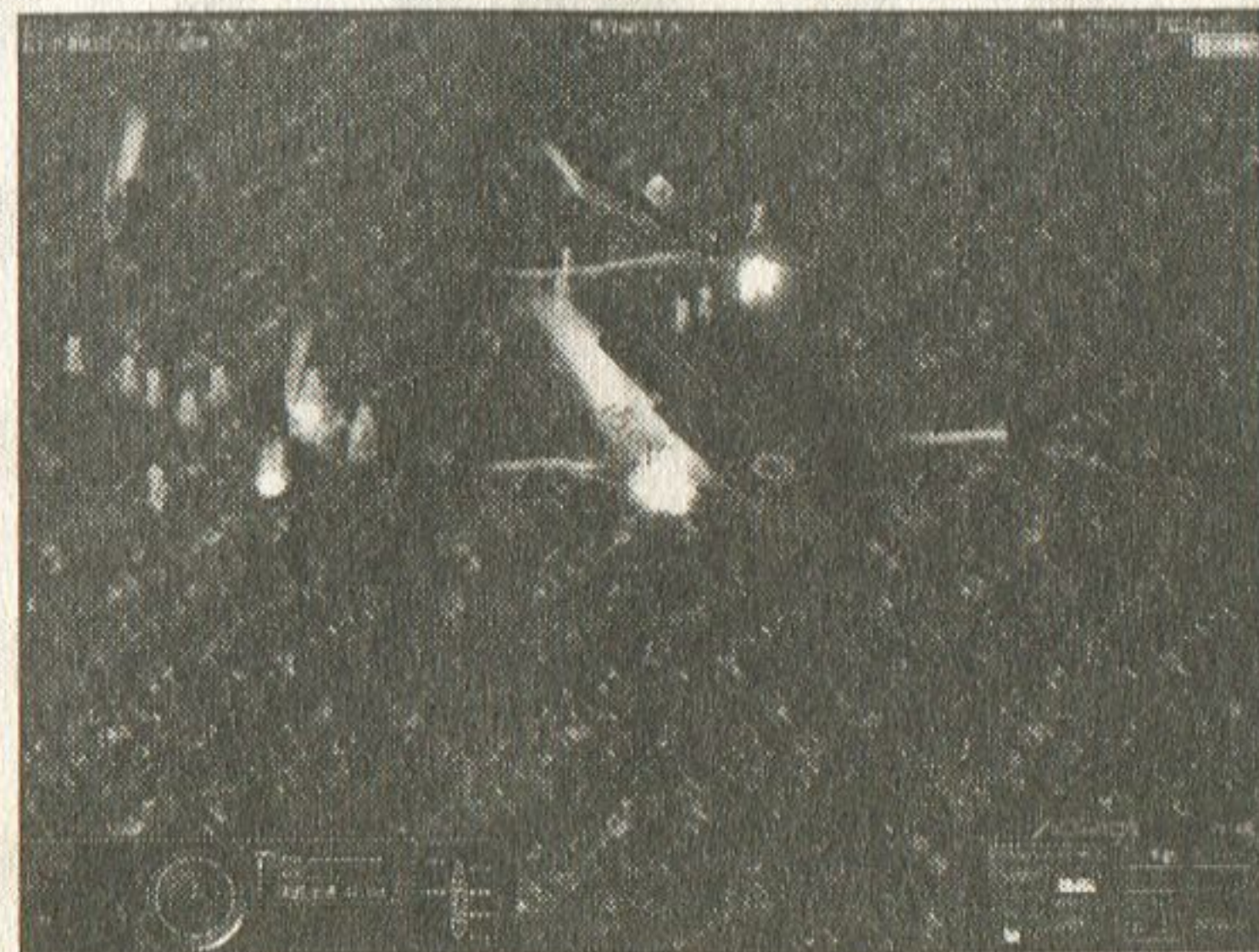
アテネオリンピックが今年開催だったってことにも、ジャパンラリーがとっくに終わっていたということにもまるで気付くことなく、毎日毎日ゲームゲームゲームな日々を送るクールで自己破壊的なハイエンドゲーマーにまろやかな電波を届ける絶望連載も今回でついに3回目。だからといって取り立てて何がどうなったということもないが、最近新しいビデオカードを買った。文章がつながってなくてすみません。いやーもー5万円もしただけあって、速いぜ速いぜ速くて死ぬぜー！　って感じで悶絶中。ま、この連載の原稿料のX倍もしたんだから、当然といえば当然だけどねー、っていうかどうやって投資額を回収したらいいんだろう。もうアキバの裏通りでダンボール拾いでもやるしかないのか？

……というわけで、今回は「鋼鉄」と書いて「クロガネ」と読ませるところがファッキンジャップくらいわかるよバカヤロー的ワビサビに満ちていて素晴らしい『鋼鉄の咆哮3』を紹介してみよう。なぜこのタイトルを選んだかというと、新しいビデオカードには大和魂あふれる純国産PCゲームがふさわしいと思ったからだ。殺伐とした洋ゲーばっかやるのも飽きたから、というのは副次的な理由に過ぎない。

本作の内容を簡単に説明すると、戦艦やら空母やらがいっぱい出てきて砲撃しまくったり魚雷を撃ちまくったり飛行機を飛ばしまくったりする超ゴ級海戦STGである。コーエー側は軟弱にも「海戦ACG」などと自称しているが、ここは堂々とSTGと名乗るべきだろう。どうでもいいけど「超ゴ級」とは故UPLの戦艦STG『宇宙戦艦ゴモラ』よりもスゲえ！　という意味なので各自覚えておくように。まあ『ゴモラ』もかなりスゴいがな。ククク。

ゲームの方に話を戻す。本作はいわゆるパラレルワールドを舞台にした作品だ。1931年に南極で発掘されたレアメタルの利権を狙い、世界が連合国と枢軸国の二つに分かれて争うハメになる。プレイヤーは南極にある独立国家の艦隊司令官となり、レアメタルを狙ってやってくるアホどもをブチのめす。パラレルワールドだけあって史実とは無関係、というかむしろ史実を超越しており、第二次大戦当時の兵器、現代兵器、意味わからん超兵器が入り乱れてのバトルとなる。空母赤城からF−2が出撃したらパルスレーザーで撃ち落とされました、みたいな。

とても大真面目な歴史SLGを多数輩出してきたコーエーの作品とは思えないが、作ったのはマイクロキャビンだから別にいいのか。それにコーエーも孔明の目からレーザーを発射させたりしてるしな。そのうち艦船が巨大ロボットに変形して強烈な高速弾幕を張るようになるに違いない。そして最後は歴史上の人物たちがロボに乗って対決！　山本五十六長官が搭乗する超弩級機動戦士大和の前に、信長が操る巨大メカ名古屋城ロボZが立ちはだかる！　名付けてスーパーコーエー大戦!!

……さて、そんなわけで『鋼鉄の咆哮3』はナイスなゲームなんだが（全然紹介になってねえよ）、実を言うと最初は結構かったるいゲームだなと思っていた。PC用SLGの煩雑さをそのまま引き継いだ感じのインターフェイスがダルくてしょーがない！　艦船を組み立てるのも艦隊を編成するのも面倒だ！　さっさと戦闘させろ！　と。でも今では逆に「艦船を組み立てるために戦う」という、目的と手段が逆転した状態に陥っている。こ、この重力砲を搭載すれば悪魔のような殺戮マシンが完成するんじゃああああ。はぁはぁ。これは殺伐というよりも、マッドサイエンティスト向けのゲームなんじゃなかろうか。

枢軸国の超巨大二段空母ペーターシュトラッサーと対決！　さすがに鉤十字は自粛したらしい

ゲームショップで語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長 金寿彦

テーマ10 ファミコンミニの今後

全体的なムーブメントを生み出したことが勝利の要因

編：今回のテーマは、時期はずれてしまいますが「ファミコンミニ」でいこうと思います。「セガ エイジス」などもありましたが、一気に10本をどーんと全面に押し出してきた「ファミコンミニ」は脅威のひと言でしたので。とは言え、限られたスペースで商品を供給しているショップとして、ロットアップされた作品が増えてくること、繰り返し同じものを供給することに関してはどう感じているのでしょうか？

金店長（以下、**金**）：まず「ファミコンミニ」の売上に関して言えば、ウチだと3、1、2弾の順で売れているね。安いこともあって新規のタイトルよりも売れている。ただそれはトータルで見ればということであって、**個々のパッケージごとに見ていくと、当然売れるものと売れないものがある**。今だから言うけど、正直「ファミコンミニ」は最初に疑問を感じていたんだよ。限定販売って感じだったから、いつなくなってもおかしくないし、初回入荷で終わりかもっていうイメージもあった。それを考えるとよく続いているな、すごいなとは思っている。それはメーカー側の努力やタイトル選定の勝利であったり、やっぱりユーザーがよくついてきてくれている、ってことがあると思う。だってもう第1弾のタイトルが出てから半年以上はたっているわけだからね。**半年もリピートの続くタイトルなんて、今はないよ。フルプライス版で売れているものっていうのは、半年たてばベストになっちゃうわけだし。**ベスト版が出ない『FF』や『DQ』だって今となっては半年売り続けるのは難しいことだと思う。もちろん一気に売れるという点で言えば一番ではあるけど。**フルプライス版は1ヵ月たてばリピートはない**のが現状だからね。人によってモノの価値は違うし、中には「ファミコンミニ」なんて、と言う人もいるんだろうけど、総合的に見れば合格、◎ですよ。本当は1本だけ欲しいのに、2～3本合わせて買ってしまう人もいる。この不況の時代にだよ。やっぱり戦略の勝ちだなって思うし、何よりパッケージの勝利だと思う。あのカラーリングだし。

編：徹底して当時の再現でしたからね。ほかに「ファミコンミニ」ならではの良さって何かあるんでしょうか？

金：ロットアップに関して潔い点かな。いつまでも売り続けようとしない。だから**中古だと買取価格の時点で定価より高い**んだよね。今後もずっと過去の資産にぶら下がって生きていくこともできないだろうから、これは正しい選択だし、新しいものを作っていかなくちゃいけないということを、メーカーがわかっている証拠だと思う。あれが第100弾とか出てもシラけるだけだからね。しっかりと**えりすぐられたものが出されるからこそ価値がある**し、売れるのであって、そのバランスが崩れれば誰も見向きもしなくなる。それがしっかりとかみ合ったのが「ファミコンミニ」であって、決してタイトルがいい、価格が安いといった個々の魅力だけじゃないんだよ。**全体的にムーブメントを作り出すことができた**ってことなんだと思う。昔のままでいい、昔のものがやってみたい、っていう消費者のニーズにしっかり答えた結果だよ。あらはあるけどね。『ゼビウス』はiアプリで300円でできるのに、2000円出さなくちゃいけないだとか。それでも売れるのは、懐かしいからってことももちろんあるけど、その懐かしさをしっかりと感じさせたことが要因なんだと思う。

編：アプリの話が出ましたが、知っている人は知っているモノとして、エミュレータが挙がると思います。こちらはどう考えていますか？

金：エミュレータか……こういう職業柄、もち

ろん知っていなくちゃいけない部分ではあるね。ただ、さっき言っていたように、一般の人では知ろうと思わない限り、知らないままで済む。触っている人からすれば、「ファミコンミニ」に2000円、って笑うのかもしれないけど、そう思っている人は少数だと思うよ。事実、秋葉原という、そういう方面の知識が豊富な人が多いところでも売れているわけだし。これは**買ってこそ意味があるもの**だ、っていう理解が示されている証拠だと思う。そこに必要なのはやっぱり新規タイトルだよね。連載中に何度も言っているけど、片っぽだけだと角は立つし、新しいものをやってもらってこそ、っていう部分もあるじゃないですか。

何でこんなに難しいのを
プレイできたんだろう……

イラスト：しろ

続けることの責任と続けていくうえでの問題点

編：今のところ予定はありませんが、「ファミコンミニ」はこれで終わりなんですかね？

金：全部出るまで続けるっていうのはもちろん違うとは思うけど、**決して今回の第3弾で終わらせることはない**と思うよ。多くの人が欲しくても、まだ「ファミコンミニ」化されていないモノってあるし、そこは今まで通り、時期を見て出してもらいたいと思う。そろそろユーザーにアンケートを取ってもいいし、クリエイターにアンケートを取ってもいいわけだからね。今回の「ファミコンミニ」ディスクシステムタイトルっていうのは、結構望んでいた人も多いと思う。ファミコンより高かったこともあって、当時は買ってもらえなかった人って多いから。でも、「ファミコンミニ」と同じくらい気になるのが、携帯電話ゲームかな。『ＤＱ』や『ＦＦ』もアプリでできる時代になっちゃったわけじゃないですか。今はまだムーブメントが続いているけど、**これから先「ファミコンミニ」がいつまで勝負できるのか**、っていうのは考えてはいるよ。あっ、あと『ＤＱ』と『ＦＦ』の話が出たから言うけど、『Ⅱ』は？『Ⅲ』は？というシリーズ全体の保護に関しては、メーカー側には再度考えてもらいたいかな。

編：確かにシリーズだと、中途半端に保護されても困るというのはありますよね。『Ⅰ』は出したから、『Ⅱ』はファミコン版買ってプレイしてください、じゃ意味ないですから。

金：そうそう。例として『イース』を挙げるけど、『Ⅰ』と『Ⅱ』をプレイすれば大筋は理解できます、とか言われる場合がある。じゃあ『Ⅲ』、『Ⅳ』、『Ⅴ』はプレイする必要がないタイトルなのか？　って話になるわけだからね。一度やってしまったからには企業としての責任は取らなくちゃいけないよ。次の『Ⅲ』がやりたいんですけど？　発売予定はありません、ってなると中古に行く。中古にもなければ、**何としてもやりたいという人は、エミュレータにいっちゃう**わけだからね。やりたいなら何してもいいというわけじゃないけど、そうなる前にメーカーは責任を果たしているの？　っていう問題だって出てくるだろうし。でも、この懐古ブームはどうなんだろうね？　というのも、正直に言えば複雑な心境もあるんだよ。**いくら懐古ブームとは言え、何でこんなにレトロばかり置かなくちゃいけないんだ**って。心の叫びはそんなもんですよ。でもユーザーがそれを望んでいるなら、応えるのがショップだからね。これも難しい問題だよ。

（8月某日都内にて）

中華的ゲームライフ

text by 山谷剛史

中国で最も金持ちな都市のひとつ上海では、他のどこよりも日本の家庭用ゲームが浸透している。そんな上海のゲームショップに突撃レポートしてみた！

上海人は他の大陸の都市に比べ所得が高い。貧富の差が日本に比べて半端ではないが、平均すると大体月2万円といわれる。この平均給与は北京よりも高く、サッカーアジアカップで有名となった重慶などの内陸都市では半額の1万円程度になる。故に上海ではコピーソフトは出回っているものの、それなりに正規ソフトも販売されているし、人々にも正規版を購入する余裕があるのだ。そんな上海のゲーム事情を知るべく中国のゲーム雑誌に広告が載っているゲームショップにお邪魔してみた。

「遊戯2000」にレッツお邪魔！

遊戯2000は上海の中心部にほど近い住宅地の一角の1階にある。客が入れるスペースは10畳もないだろうか、その周りをソフト、ハード、関連製品がびっしりと囲む。ぱっと見商品は新品と中古が置かれており、新品にはビックカメラのシールが貼ってあるものもある。任天堂が中国向けに販売している神遊機のソフト書き換え機も発見！　なかなか今回も謎が多そうだ。それではレッツ質問責め！

―何が売れてますか？

ショップ（以下S）：PS2が一番売れてますね。『ウイニングイレブン7』とか『真・三國無双3』とか『スーパーロボット大戦』とか特に人気ですね。あとは『ビートマニア』などの音ゲーとか、『Eyetoy：Play』も人気ですよ。

―幾らで売ってるのですか？

S：日本で知り合いの留学生が買って送ってきて、こちらではそれに20元上乗せして売ってます。

―そんな値段で本当にお客さんは買っているんですか？

S：新品は1ヵ月に5、6本は売れてますよ。あとはこちらで売ったソフトを下取りして差額で売ることはよくあります。

―（店内に『鉄騎』を発見！）こんなの買う人いるんですか⁉

S：サラリーマンで数ヵ月分の給料を払って買う人がいるんですよ。

―サターンのソフトもありますが、売れてます？

S：買う人もいますよ。

―上海にはゲーマーはどれくらいいるんですか？

S：数十万はいますよ。特に上海、北京は多いですね。

　そんな会話を繰り返しているう

店の外観は、日本でもよく見かける小さなゲームショップという感じだ

ちにも客が次から次へと来る。多くの客に対して店員は隠してある袋を取り出し表にゲームのパッケージの絵が貼られたCD-Rを取り出す。（なるほど、それも店経営の秘密か）しかし一方で本当に正規ソフトを買う客もちらほら。そういえば日本のゲーム雑誌を土産で持ってきたので反応を見るべく、店員に渡してみる。

ずらりと並んだ商品の数々。とにかく狭い中に物を詰め込んでいる

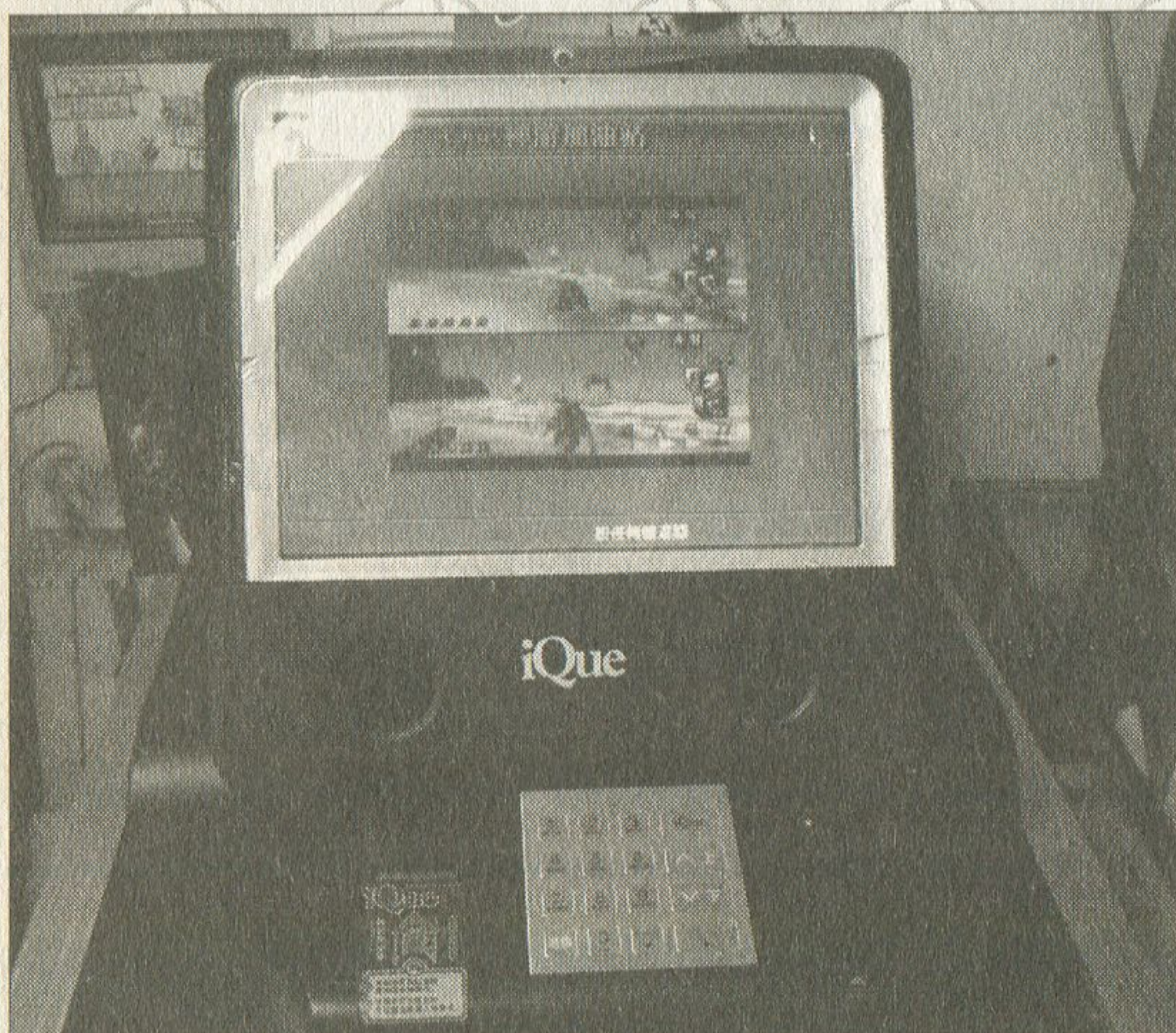
S：これファミ通ですね。外国本を扱う本屋で売ってますよ。ヘビーゲーマー必読ですよ。あとプレイステーションマガジンも知ってます。ファミ通は安い割にページ数が多くていいですね。

なんと、本来の目的は日本のゲーム雑誌を見たことない中国のゲーマーに雑誌を見せてどれがいいか聞きたかったのに、既に知っていたとは！　とりあえず店内の目立つ場所に雑誌数冊を放置してみると結構客は興味をもって読んでくれる。だが一番ウケがいいのは割安なファミ通、まぁ母国語じゃないし、そう判断するしかないかも。

神遊機ってどうよ?

店の隅のほうに任天堂発中国専用ゲーム機「神遊機」のソフト書き換え機がある。専用カートリッジを入れて、遊ぶゲームを選択すると書き換わる、いわば現代版ディスクシステムだ。書き換えられるゲームはぱっと見、『スーパーマリオ64』や『ウエーブレース64』などNINTENDO64の初期のゲームが多そう。さてハードはといえば、これが店頭を見回しても見つからず。

S：出た当初は売れ行きよかったんですけどね。今やソフトは3ヵ月に1本のリリースペースで、今人気ないですよ。狭い店のスペース削って書き換え機を置いているのに客は見てくれないのです。

実際サポートなども受けられる中国国内向け機種は神遊機だけで、現状他機種は香港などからの輸入となっている。発表時はコピー対策を施した中国特別仕様をうたい、ニュースメディアにも出た。しかしふたを開けてみれば肝心のタイトルが一世代古く、かつリリース本数が少ない神遊機よりは、日本語や英語仕様の、言葉はわからないが最先端を行くPS2なりGCなりXBOXなりがショップで多く売られる現実がある。最近任天堂はGBAの中国版「小神遊」も出した。コピー対策にローカライズした新機種を出すのは大いに結構、でもソフトも日本並みの最新ゲームを出さないと結局意味をなさない。中国のヘビーゲーマーはしっかり日本の最新のゲーム事情を知っているのだ。

日本であったディスクシステムの書き換え機やロッピーに比べてもコンパクトな印象。確かにこれではあまり目立たないかも……

神遊機のホームページ　http://www.ique.com/ ソフトのラインアップもここで見れる。

ゲームソフト批評

見逃しがちなタイトルを含めた、全15本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく褒めるところは褒め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

イラスト：安本豪"Ieye"

流行り神 警視庁怪異事件ファイル

都市伝説がテーマのアドベンチャー その膨大な情報量には圧倒される、が……。

夏のホラーシーズンに発売された本作。オカルトだけでなく科学的アプローチにも配慮した"欲張り仕様"の行き着く先は？

text by AZ 1号
プレイ時間：20時間

いささか手あかのついた表現だが、「夏といえばホラー」である。実際のところは、国産ホラー映画「リング」、「呪怨」などがいずれも冬に公開されヒットを記録しているほか、近年のホラーゲームの収穫『サイレン』、『零～紅い蝶』は03年11月の発売と、このところ「寒い季節のホラーが熱い」傾向が続いている。しかし、背筋の凍るようなゾッとする話で暑さを乗り切る……というのは、わが日本の夏の風物詩。ここはひとつ、『michigan～ミシガン～』と並んで04年夏のホラーゲームシーンを背負って立ったタイトル＝『流行り神』について考えてみたい。"トイレの花子さん"や"口裂け女"など、いわゆる「都市伝説」をモチーフに恐怖を描く本作は、記録的猛暑だったこの夏のゲーマーを震え上がらせることに、果たして成功したのか、否か？

AVGとしては手堅い作り しかし、その先に問題が

本作の設定を大まかに説明するなら、「理屈の通用しない怪事件を専門に捜査する警視庁の特殊な部署（＝警察史編纂室）を舞台に、さまざまな謎の解明に挑む刑事たちの活躍を描く」……といった感じになろうか。言ってみれば、アメリカのTVドラマ「X－FILE」の日本版、といった趣である。こうした基本設定自体は、異様な怪奇現象を（趣味ではなく）"仕事"として追究する……という主人公たちの行動原理を説明するうえで、なかなかうまい選択だ。また、スタイルとして、すでに完成の域に達した感のあるテキストAVG形式を採っているおかげで、ゲーム全体も手堅くまとめられている。言ってみれば、「そこそこ面白く遊ばせてくれる」点では、まずまずの及第点に達しているのである。

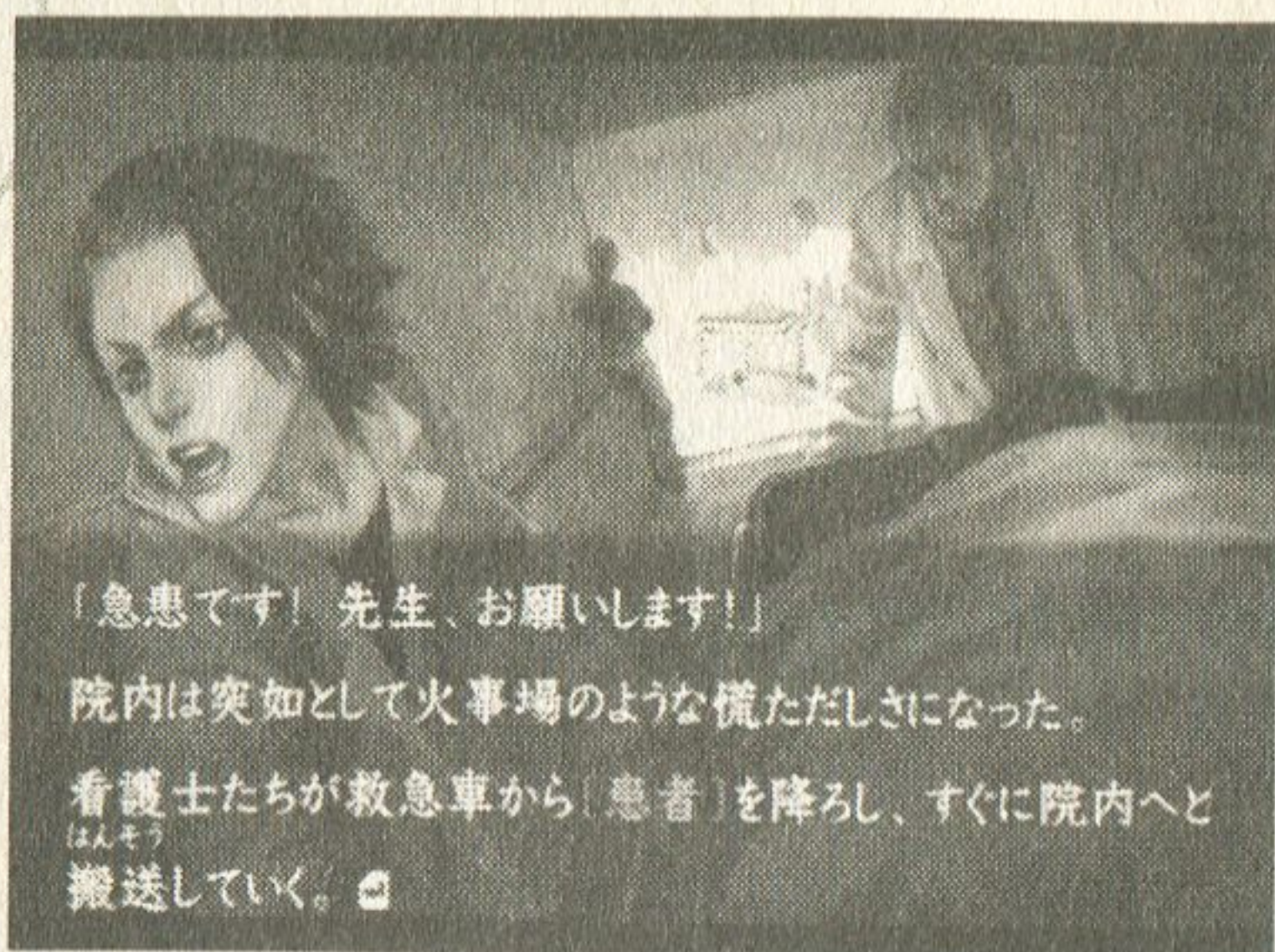
が、しかし。遊びこんでいくうちに、本作が持つさまざまなアラが見えてくるのも、一面の事実。本稿では、「そこそこ面白い」という壁を突き抜け、さらなる高みへど到達することはできなかった（ように思える）本作に贈るエールとして、そういった点について考察したい。実際、なんだかんだと言いつつ、3つ目の隠しシナリオをプレイ中の現在、本作については「惜しい！」と思わせられる点が、多々あるのだから……。

科学とオカルト、2つのアプローチで散漫になる物語

デフォルトで全4話構成となる本作（条件を満たせば、さらに隠しシナリオが追加される）では、各シナリオが、基本的にすべて"オカルト"と"科学"という2ルートに分岐するように作られている。まず疑問なのが、そもそもこの2種類のアプローチに分けて構成する必然性があったのか？ という

ジ ホラーアドベンチャー
メ 日本一ソフトウェア
機 PS2
¥ 6,090円（5%税込）
発 04年8月5日

点だ。オカルトルートと科学ルートの違いとは、たとえば「内臓をすべて失った死体」を発見したときに＜①宇宙人による実験＞＜②臓器売買目的の犯罪＞、はたしてどちらの可能性を読み取るか……ということだ。「X-FILE」に登場する2人のFBI捜査官、モルダー&スカリーの例にもあるとおり、ひとつの事象に対してまったく異なる立場からの2つのアプローチを用意するという試みは、確かに面白い。しかし、本作をプレイして受ける印象は「オカルトと科学という2つの軸にとらわれたあまり、双方のストーリーが練りこみ不足になっているのでは？」というものだ。言い換えれば、オカルト的解釈がマッチする事件については、オカルト的展開の中で多数のバリエーションを用意してくれたほうが、プレイヤーははるかに楽しめたのではないか、ということなのだが……。実際、プレイヤーの立場からすれば「背筋のゾッとする恐怖体験ができればOK」なのであり、各ストーリーが"オカルト"と"科学"という相反する2つの枠組みに対応する必要はまったくないわけである。

「急患です！ 先生、お願いします！」
院内は突如として火事場のような慌ただしさになった。
看護士たちが救急車から「患者」を降ろし、すぐに院内へと搬送していく。

データベースを埋めることで新たに登場する隠しシナリオは、登場人物の"前史"を描くもの

細部の考証へのこだわりが生む、奇妙なチグハグ感

また、荒唐無稽なオカルト話と、四角四面の官僚組織＝警察という素材を組み合わせるにあたり、開発陣はかなり警察組織について勉強した形跡があるのだが、そうした努力が、ホラーゲームとしての本作に、必ずしもいい影響を与えているように見えないのも残念な点である。要するに、本質的にはファンタジーの一種であり、「すべてを科学的に説明する必要のないホラーという概念」と、「徹底して即物的で、すべてを理詰めで究明しようとする警察的概念」が、話の中でうまくバランスがとれていないのだ。たとえば、第2話「鬼」の中に、誘拐事件の捜査に当たる刑事がパトカーを使用する際、"事前に申請を出しておかなければならないので……うんぬん"というくだりが出てくる。実は、こうした警察関連のうんちくは本作の至る所に見受けられるのだが、はっきり言うと、ホラーAVGを楽しみたいユーザーの多くにとっては、まったく余分な要素であろう。もちろん、細部のリアリティの積み重ねのうえに、初めて「理屈で説明のつかない怪現象」が成立する……という言い分もわかる。が、何度も同じ部分を繰り返しプレイさせられるテキストAVGという形式、さらにはメッセージ送りのスピードがかなり遅めに感じられる本作の特質を考え合わせると、こういう"本筋とは関係のない枝葉の部分"が、非常に邪魔なものに思えるのだ。ある意味、警察についてヘンに勉強したがゆえの弊害なのかもしれないが、そう考えるとなおさら残念である。

本作のテーマ「都市伝説」とは、その多くが"友達の友達の体験談"として、人々の間に広がっていく異様な風聞である。その意味では、100%科学で割り切れる必要もなければ、すべてがオカルトである必要もない。都市伝説とは、本質的にそういう危ういバランスのうえに成立するものだ。そういうテーマを描くうえで、開発陣の下した選択は、はたしてベストと言えるものだったのか、どうか……。あなたがまだ『流行り神』を未プレイだとしても、どこかで、"友達の友達"がプレイしているかもしれない。その評判は……はたしてどういうものだろうか？

関連作品

THE UNSOLVED(ジ・アンソルブド)

ジAVG メヴァージンインタラクティブエンターテインメント 機PS・SS
¥8,190円(5%税込) 発97年5月2日

その筋では有名なオカルト・エンターテイナー、飛鳥昭雄氏プロデュースのオカルト風味AVG。主人公である三流オカルト雑誌の記者が、さまざまな怪事件に巻き込まれていく。プレイヤーの選択に応じて物語がさまざまに展開するあたりは、本作とまったく同様のコンセプトである。

『ペーパーマリオRPG』

正統に進化したシリーズ最新作 そこでのマリオの存在意義は？

ペラペラの2D表現が目を引くインテリジェントシステムズ開発の『マリオRPG』最新作。丁寧に仕上がった良作だが。

text by 卯月鮎

プレイ時間：40時間

ジアクションRPG
メ任天堂
機GC
¥5,800円（5％税込）
発04年7月22日

マリオ頼りは今後も一層続くか

これでは任天堂にいいように使われるマリオネットだ。『マリオ&ルイージRPG』『マリオVS.ドンキーコング』『スーパーマリオボール』……。最近のラインナップを見ると、かなりのタイトルがマリオ絡み。マリオは昔から、しばしばちょい役で任天堂ゲームに登場していたが、ここまで便利使いされるのも気の毒に思う。過去の貯金を引き出してやり繰りする。目先の数年はうまくいっても、いずれ作品の魅力は疲弊する。年末発売のニンテンドーDSのタイトルにも、シリーズものが多く並ぶが、古いソフトを再生させるために新しいハードを出すというのでは寂しい。そろそろ次の10年を引っ張るような任天堂の新規タイトルを見てみたいものだ。

『ペーパーマリオRPG』は、その新しい提案になりえたタイトルだった。本作は、一連のマリオRPGシリーズの一本。特にN64『マリオストーリー』のアクション戦闘や仲間システムを受け継ぎ、その発展版とも言える仕上がりになっている。しかし、全面的にマリオも引き継いだ、この点がもったいない。本作では、『マリオストーリー』で見られたペラペラな2D表現がより進み、マリオがくるりと筒状に丸まったり、紙飛行機になって飛んだり、紙の船になって水に浮かんだりと、斬新な切り口を提案する。世界の味付けも、決して純然たるマリオワールドではない。マリオが主人公である必然性は薄くなっている。だからこそ、ペラペラが似合うキャラクターを生み出し、その能力を生かした新しい世界、新しい物語を創造するチャンスだったのではないか。丸まり能力を持った『メトロイド』のサムスが、マリオだったらどうだろう。『ポケモン』の主人公がマリオで、クリボーやノコノコをゲットするゲームだとしたらどうだろう。多くのプレイヤーが世界に引きつけられて感動しただろうか。ユーザーにとって、〝マリオ印〟は信頼の証し。一定の安心感を与える利点はあるが、事がRPGとなると気持ちは複雑だ。

前作を受け継ぎ システムは完成の域

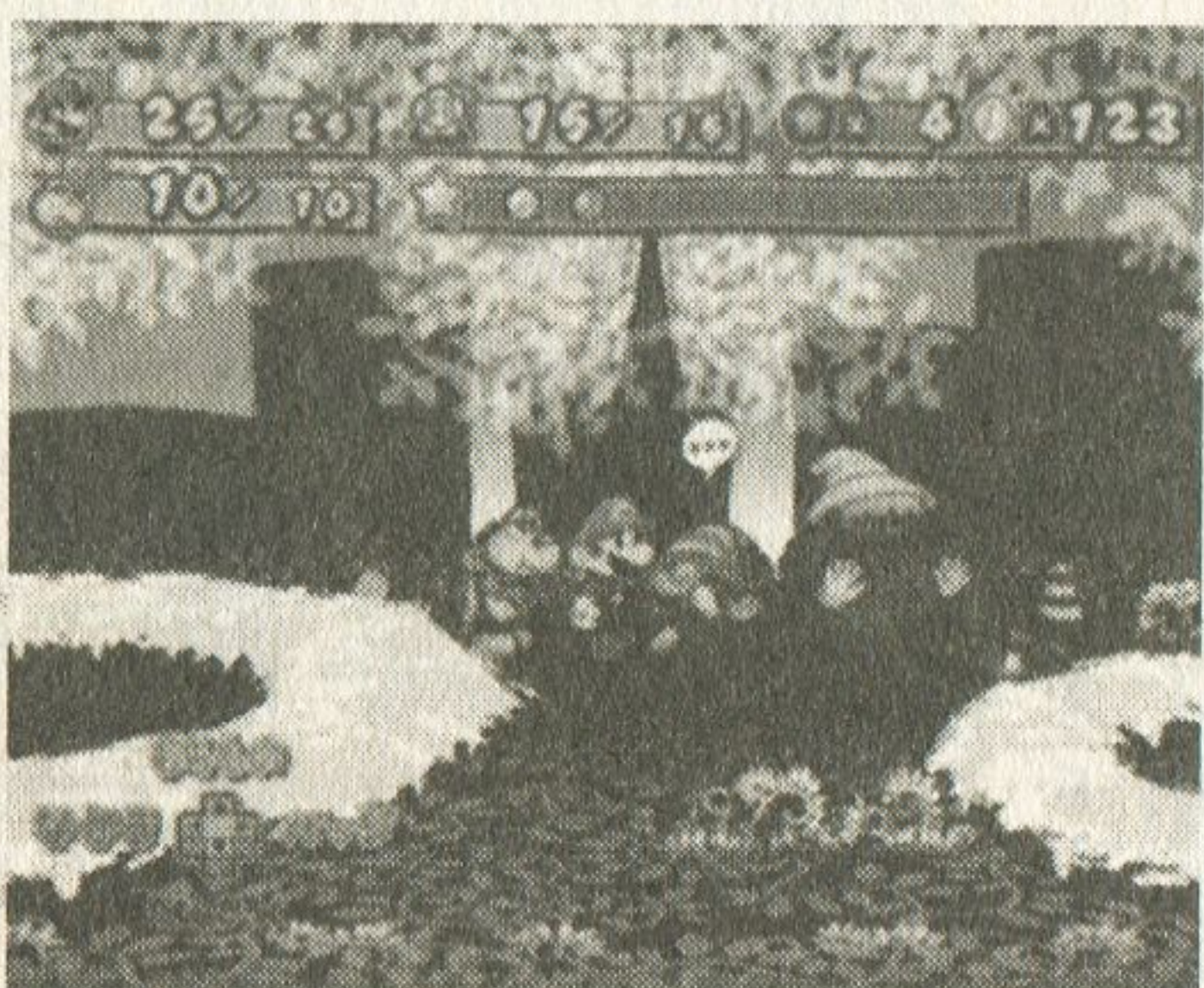
ジャンルは、シリーズを踏襲したアクションRPG。フィールドを自由に歩き、敵にぶつかると戦闘開始。戦闘は、目押しや連打など、技ごとに決められたアクションコマンドを成功させることで、与えるダメージがアップする。細かい武器や防具などの概念はなく、さまざまな能力を持つバッジをつけ、マリオをカスタマイズできるのも前作と同様だ。

舞台の中心は、広場の真ん中に

絞首台が備え付けられたゴロツキタウン。裏社会の影がちらつく、ちょっと危険な香り漂う街だ。マリオはこの街を本拠地に、バッガルフにさらわれたピーチ姫を探す。

　各ステージではそれぞれ特殊能力を持つキャラクターが仲間入り。ポスターや壁紙を吹き飛ばすクラウダ、爆発してヒビのある壁を壊せるボム兵のバレル……。ボスのいる城や屋敷のダンジョンでは、彼らの力を使って謎を解いていく。こちらも前作同様、感覚は『ゼルダの伝説』の謎解きに近い。

主役になれないRPGにユーザーは何を思うか

　実は『ペーパーマリオRPG』の評価は、RPG、そしてゲームに対してどのような価値観を持っているかによって、きっぱりと二分されると思う。映画にたとえればわかりやすいかもしれない。上映時間の2時間が、夢中で楽しく見られればいい映画だ、という人なら、本作も同じく高く評価されるはずだ。クリアまでの30～40時間、飽きずに遊べる絶妙のバランスで本作は支えられている。戦闘にはメリハリがあり、ステージも景色に飽きたころには次のワールドに移る。ダンジョンの謎解きも難しすぎず簡単すぎず。すべての計算は完璧だ。街での住人の依頼や100階ダンジョンといったサブイベント、クッパが『スーパーマリオ』のステージに挑戦する『スーパークッパブラザーズ』、遊技場のミニゲームなど、遊びの要素も豊富で本編の息抜きになる。エンディング後の平和になった世界で感謝されながら再プレイできる工夫も嬉しい。これだけ遊ぶ側に配慮して、丁寧に詰められたゲームも珍しいだろう。

切り絵のような繊細な映像の「ふしぎの森」。"紙"にこだわった表現はまだ突き詰める余地あり

ただ、RPGに強い思い入れがあるユーザー、RPGをプレイして一度でも自分の人生観が変えられるほどの衝撃を受けた人間にとっては、本作は味気ない。というのも、本作はプレイヤーを常にTVの外側に押しやろうとするからだ。主人公に感情移入させ、その世界にどっぷり浸かってもらおうという方向性ではなく、3Dと2Dが混在した画面デザインを中心に据え、世界を外側の目から見てくださいと薦めてくる。戦闘だって、マリオのHPがなくなるとゲームオーバーになる真剣勝負だが、劇場の舞台で行われているという見立てで、観客が客席から石を投げてきたり、歓声でスターポイント（技を使うときに必要なポイント）がアップしたりと、視点は前作より客観的だ。また、プロレスやトレインミステリー、コンピュータとピーチの恋など、目新しい素材を取り入れたシナリオも、マリオ世界と現実世界のギャップを物語の外側から面白がらせようとしている印象が強い。マリオは自らしゃべらず『ドラクエ』型の主人公を貫く。なのに、マリオのロール（役割）に入り込むのは難しい。マリオたちは、命がけの冒険をしているのではなく、私たちを楽しませるために劇を演じている。そう取れてしまう。

　個人的には、RPGは非常に強い力を秘めたもの、と考える。その点で、本作の熱量は少し不足している。ステージ2「ふしぎの森」で見せた、圧倒的なデザインのすごみ。これだけのパワーを持ってすれば、もっと革新的なゲームが体験できたろうに。これは、任天堂だからこその高い期待だ。面白さに関して文句はない。完璧なバランスで構築されたゲーム、そうした職人芸も、芸術的といえばいえるのだが……。

関連作品

『マリオストーリー』

ジ アクションRPG
区 任天堂　機 N64
¥7,140円（5%税込）　発00年8月11日

SFC『スーパーマリオRPG』（任天堂／スクウェア）に続くN64のRPG。2Dのキャラと3Dの背景が合体した映像が売り。開発はインテリジェントシステムズでGC版と同じ。ちなみにGBA『マリオ&ルイージRPG』の開発はアルファドリーム。

『ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン』

そこをなんとか！「優れたリメイク」となるために足りない独自色

『ドルアーガの塔』＋『不思議のダンジョン』の良いところだけを組み合わせても、長所を消し合う作品しか生まれない。

text by 池谷勇人
プレイ時間：35時間

ジアクションRPG
メアリカ
機PS2
¥7,329円（5％税込）
発04年7月29日

かつて『ドルアーガの塔』という作品があった。

仕掛け人は『ゼビウス』で一世を風靡した遠藤雅伸氏。ゲームといえば単純なアクションかシューティングしかなかった時代に、『ドルアーガ』は純粋な国産タイトルとしては初めて「物語性」や「謎解き」「プレイヤーの成長」といった要素を持ち込んだ。それは当時まだ誰も見たことがなく、もちろん遊んだことさえもない、まったく新しいゲームを予感させた。当時はまだその正体に気づいていた者は少なかったが、『ドルアーガ』こそは、今日の国産RPGの出発点だったのだ。

その『ドルアーガ』が、『不思議のダンジョン』のシステムでよみがえる──昨今のリメイクブームに食傷気味だった筆者だが、これにはさすがにグラリと来た。

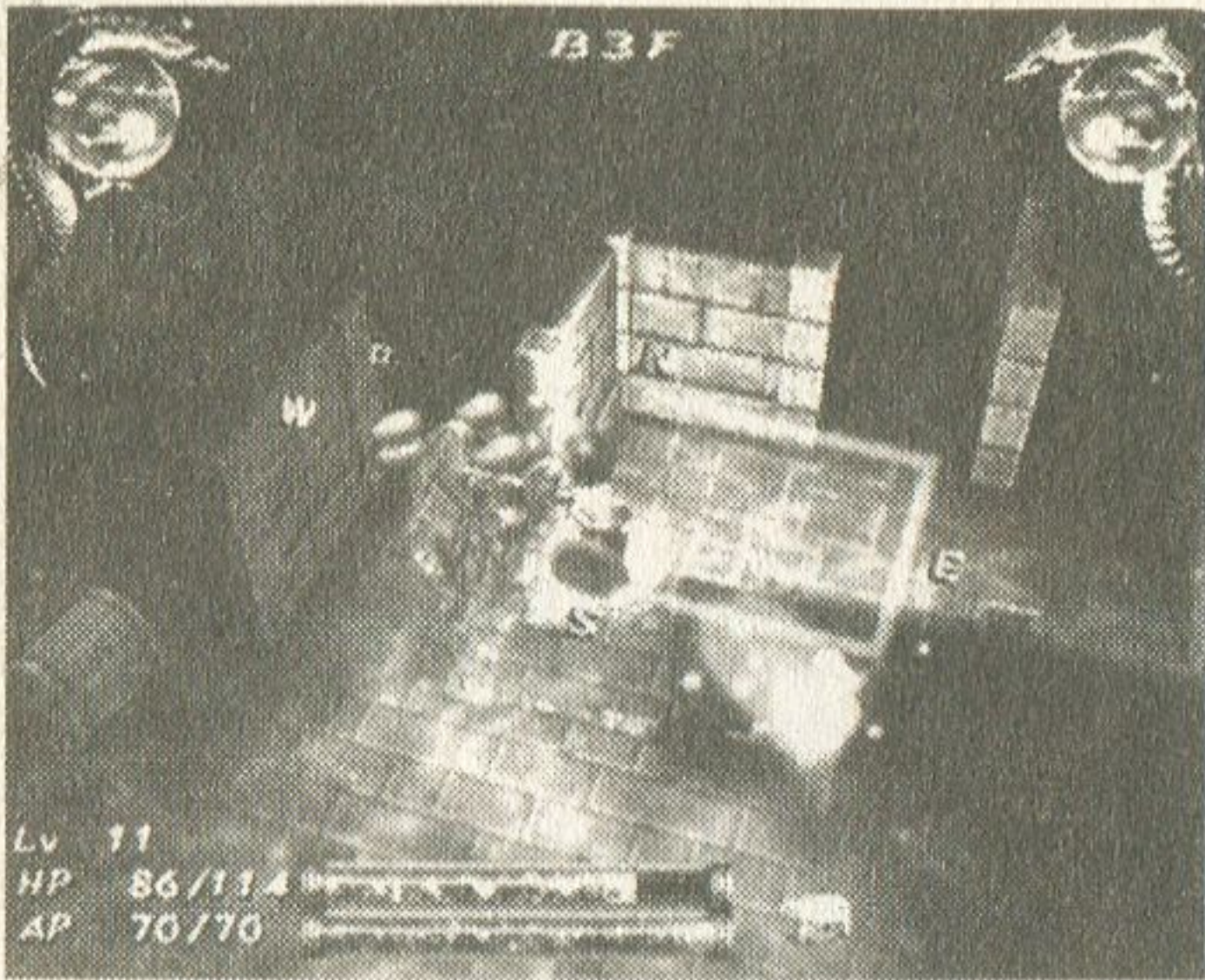
さんざん持ち上げたが、さすがに現在『ドルアーガ』を遊ぶとキツい部分もかなり多い。「HP制にもかかわらずHPが表示されない」「手に入れたアイテムの効果がわからない」など、RPGとしてのシステムはまだまだ未完成だし、何より「攻略本なしではクリア不可能」とまで言われた凶悪な謎解きは、とてもじゃないがそのまま現代に持ち込めるシロモノではない。しかし、バビロニア神話を背景とした魅力的な世界観や、何より当時味わったワクワク感をこのまま埋もれさせてしまうのはあまりに惜しい。現代のシステムで『ドルアーガ』を再びプレイできたら──というのは、『ドルアーガ』ファンが長年描き続けてきた願望だったのだ。

しかも骨組みとなるシステムが、あの『不思議のダンジョン』となれば喜びもひとしおだ。アイディアと企画には100点満点を差し上げたい。

独自の色が出せなかった企画先行型タイトル

しかし、実際に遊んでみると「なんか違う」ことに気づく。

大ざっぱに内容を説明すると、システムは『不思議のダンジョン』で、世界観やストーリーは『ドルアーガ』といった感じ。もともとはオンラインゲームとして開発されたというだけあって、ポーションを山ほど背負ってのゴリ押しが通用してしまう点は『ディアブロ』に近いとも言える。一応、時間軸としては『ドルアーガの塔』の続きということになっているが、結局いつもの塔とその周辺ダンジョンが舞台になっており、純粋な続編というよりはリメイクの色が濃い。特に最後のダンジョンは文字通り「ドルアーガの塔」で、外壁の色合いや荘厳なBGMなど、随所にオリジナルの面影が残っている。登場するモンスターも、ナイト、ローパー、マジシャンなどお

なじみの面々がズラリ。特定の条件を満たすことで出現する「宝箱」ももちろん用意されており、初代を知るユーザーなら思わず「懐かしい！」とうなる演出も多い。この辺りはさすがにツボを押さえた作りとなっている。
　足まわりは『不思議のダンジョン』をベースにしつつも、素早さによる行動順の変化、アビリティによる特殊行動、高さの概念などなど、特に戦闘部分に焦点を絞った独自色の強いもの。反面、杖や巻物といった特殊効果系アイテムは一切なしという潔さだ。ややこしい敵やトラップもほとんどなく、ガチンコ主体で戦略面はあっさりめの味付けに仕上がっている。

体力は減るものの、壁を壊せるのは若干の感動を覚えた。でも、マトックは必要ない

　必然的に冒険の成否を決めるのは、プレイヤーの戦術眼よりも主人公の数値的な強さ、ということになる。従来のような「一瞬の機転でピンチ脱出」を期待すると空振りに終わるが、その分武器防具の合成が奥深く、あくまで合成の過程と結果を楽しむための仕様と解釈すれば、これはこれで理にかなった割り切りと言えるだろう。
　しかし、やはり遊べば遊ぶほどちぐはぐな部分が目についてくる。たとえば『不思議のダンジョン』と違って本作では、死んでもレベルが下がらない、ダンジョンの構造が固定、カギを取らないと次のフロアに進めない、といった特徴がある。しかし、これら『ドルアーガ』風味な部分が逆に足かせとなって、合成素材集めを単調で、作業的なものにしてしまっている。いくら素材集めのためとはいえ、一度通ったダンジョンの再探索はさすがに苦痛だ。操作のもっさり感や読み込みの多さ、代わり映えのしないグラフィックなどもこれに拍車をかけている。「イシターの加護」と名を変えた満腹度システムも、本作の仕様ではむしろ邪魔に感じてしまうことが多かった。
　結局、『ドルアーガ』＋『不思議のダンジョン』という企画ばかりが先行してしまい、両者の長所が反発しあっている印象だ。ボス戦など一部の戦闘では本作ならではの「濃い」戦闘が楽しめるのだが、これが普段のダンジョン探索に何ら活かされていないのはあまりに惜しい。いっそ『不思議のダンジョン』にこだわらず、あくまで独自の路線を貫くべきだったのではないだろうか。

優れたリメイクは伝統芸能に通ず

たった今思いついた言葉なのだが、昨今のリメイクブームを眺めていて、僕なりに導き出してみた結論がこれだ。
　リメイクとは言い換えれば、同じ演目を、違う時代の、違う人の手によってさらに磨き上げること。それならばひとつの演目を何十年、何百年にもわたって磨き続けている落語や歌舞伎なんかは、ある意味リメイク文化の代表格である。リメイクの積み重ねがやがて「伝統」に至る、と言い換えてもいい。「優れたリメイク」の堆積がついには天まで届いてしまっているのが伝統芸能のすごみなのだ。
　では本作のリメイクがはたして次代の『ドルアーガ』につながるものかと言われると、答えはノーだろう。もちろん世界観やシナリオといった表層面は『ドルアーガ』を丁寧になぞっているが、『ドルアーガ』という作品の深層に潜む、いわばスピリットのようなものを本作はさっぱりつかみとっていない。出発点がアレだから受け継ぐほうの苦労も推して知るべしだが、そこをなんとか！　というのはやっぱりキツい注文であろうか。

関連作品

『ドルアーガの塔』

ジアクション
メナムコ　機PCE
¥7,140円(5%税込)　発92年6月25日

アーケード版の粗削りな部分をきちんと補完し、ようやく"普通に"遊べるようになった、言わば完成版『ドルアーガの塔』とも呼ぶべき作品。数ある移植作の中では最も完成度が高いと言われている。

『michigan～ミシガン～』

選択の幅広さがないのなら一本道RPGと何も変わりがない

プレイヤーが介入できる余地は少なく、セーブも1つしかない。随所に見られる不満点が作品全体の評価を下げる。

text by 天野譲二
プレイ時間：19時間

ジ インモラルアドベンチャー
メ スパイク
機 PS2
¥ 7,140円(5%税込)
発 04年8月5日

繰り返しプレイを意識した作り

本作でプレイヤーはTV局のカメラマンとなり、音声スタッフのブリスコ、そしてレポーターとの3人チームで取材を始める。

画面はあくまでプレイヤーがのぞくカメラからの視点となり、探索や取材を続けるレポーターを追って、移動する。一部を除いて、ドアを開けたり、敵キャラクターを銃撃したりするのは、プレイヤーが該当箇所を指定してレポーターに任せることになる。ただし視点がカメラ＝主観視点のままなので、従来のFPSのように移動中に引っかかって脱出にてこずったり、重要なアイテムなどを見失ったりしやすい。駅ステージのように、単純かつ広大で、疾走する感覚が気持ちよいステージを増やしてほしかったところだ。

取材する3人の前に、謎の濃霧、人間が怪物化する事件が立ちはだかる。それには3人が勤めるZaKaTVや政府がかかわっているらしいのだが……というストーリー自体に新味はない。

これを面白くしているのが、章別となっている構成である。各章はいくつかのステージに細分化されており、レポーターが途中で死亡した場合、強制的に次の章に進むことになる。つまり謎解きやストーリーを強制的にスキップさせられるのだ。それ故ゲームの難易度は低く、誰でも必ずクリアは可能である。

ただし最後まで進めても、事件の全容は明確にはならない。移動し続けるレポーターを追う合間に、随所に落ちているアイテムをチェックしていって、ようやく全貌が明らかになるのだ。よく言えば繰り返しプレイを念頭に置いた、悪く言えば1回では消化不足の内容となっている。

されど2周目プレイの意欲がわかないシステム

先ほどレポーターの死亡についても触れたが、本作ではレポーターは使い捨てである。本作ではいかにレポーターの命を助けるかが、ゲームの肝となっている。なるべく死なせずに進めるか、バンバン死なせまくって新しいレポーターを召喚しまくるか、その辺はプレイヤーの腕と判断しだいだ。

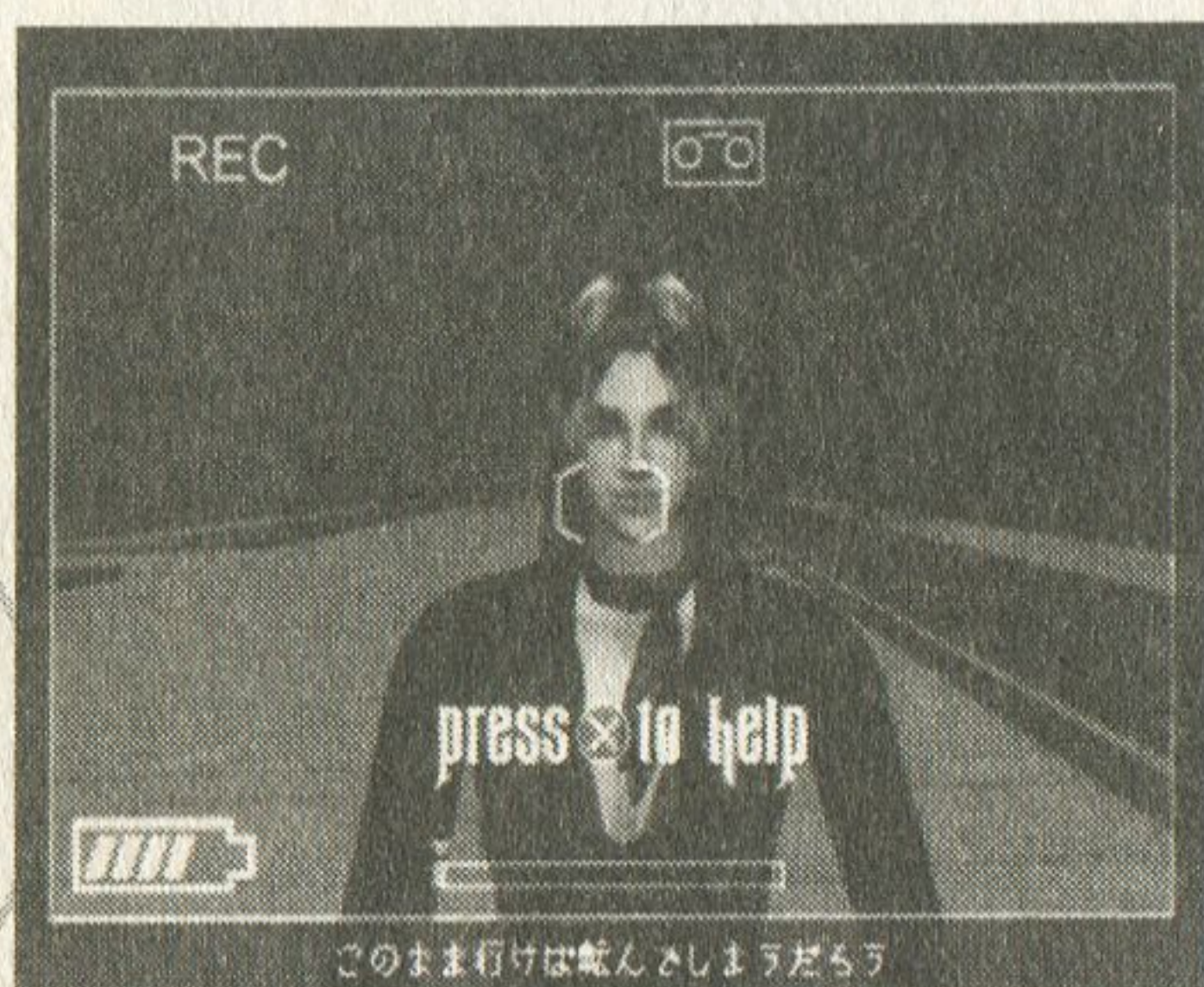
この判断部分の幅広さが本作の魅力である。ゲームの評価基準は「サスペンス」「エロティック」「インモラル」の各ポイントとなっており、プレイヤーが取った行動によって各ポイントがカウントされ、エンディングが分岐する。たとえば女性レポーターが脚立を上った瞬間に床からのローアングルで尻と股間をフォーカスすれば、「この糞野郎！」と罵倒される。そして「モラル・ジャッジメン

ト・ムービー」（以下ＭＪＭ）なる、「救助」「映像」の選択を要求する選択イベントで、危機迫る被写体を助けるか、撮り続けて見殺しにし各ポイントを稼ぐかの選択イベントが用意されている。チュートリアルでミニスカのレポーターが後ろ歩きでレポート中、角材があることを知らせずに尻もちをつかせ、股間の赤パンをフォーカスできたのには大爆笑した。優等生的な選択と展開がほとんどだった国産ゲームとしては、実に明快に一歩踏み出した作品が出現したと思わせてくれた（誤解のないように書いておくと、インモラルな内容が嬉しいのではなく、インモラルな選択をできることが嬉しいのである）。

ただしそういった賞賛すべき要素を内包しているにもかかわらず、トータルで見ると、首を傾げざるをえない。

まず売りのＭＪＭが、少ない。それどころか、どう立ち回ってもレポーターが殺されてしまう章があったり、あるいは「ここは私に任せて先に行け」というイベントが用意されているにもかかわらずそれがＭＪＭになっていなかったり、凡百の一本道ＲＰＧと同様の展開が目立つのである。

そしてＭＪＭは名前のとおりムービーである。早い話がムービーをスキップするか否かの違いである。せっかくゲームというメディアを使っているのだから、たとえば逃げる敵を追いかけるレポーターの横で、緊急に救助を要する人がいてどちらを選ぶのかとか、リアルタイムで並列的な選択肢が欲しかったところだ。

また、途中でボタンを押して被写体を救助するとムービーがそこで止まって次のシーンに切り替わってしまうため、助けなければどうなったのか、もっと早く押していると、そもそもなぜ救助しなければならないのかが不明のままとなってしまう。ちなみにゲームをクリアすると、本編で流れたムービーが見られるようになるのだが、ＭＪＭだけは、最後まで見る＝見殺しの道を選ばないと見られるようにはならない。そちらは２周目以降のお楽しみ、ということなのだろうが、正直な話、２周目以降のプレイはあまり気が進まない。

チュートリアルで体験できるMJMだが、この後しばらく出てくることはない……

というのも、このゲームはセーブが１つしかできない。そしてクリアしてもステージセレクト機能のおまけは無い。つまり中盤の１ステージをリプレイしたいだけでも、いちいち最初から始めなければならないのだ。

しかも本作はロード時間が長めだ。ステージ間ならばともかく、ムービーの前後に挿入される長い中断は、プレイヤーの視点がＴＶカメラという臨場感のある設定を多少なりとも殺している。

起動時にロードを選ぶと、セーブデータが１つしかないにもかかわらず「メモリカードのデータをロードするか」、さらにＯＫしても「◎ボタンを押してください」と出て、それからディスクアクセスが始まるのもマイナスだ。こういったさまつな点も、何度もプレイする身には重要である。

シナリオが基本的に一本道でボリューム不足だとか、ラスボスが脱力するほど弱いのは、初心者でも最後までプレイでき、繰り返しプレイをしやすくするためだと思えば納得がいく。

しかし随所に見られる不満点が、本作の持つ輝きを曇らせている点は惜しまれる。個人的にはレポーターは最初から好きなように選択可能、ズボンは禁止して全員ミニスカにしてほしかったのだが。

関連作品

『プライマルイメージvol.1』

ジビジュアルメーカー
メアトラス　機PS2
¥6,090円（5%税込）　発00年4月27日

バーチャルアイドル・テライユキにポーズを取らせて撮影して楽しむゲーム。ただし破廉恥なポーズは嫌がられたり不可能だったりで、プレイヤーは壮絶な攻略戦を強いられ、恥ずかしいポーズを取らせる方法を写真誌が紹介し、関係者が激怒したという話も。

『幻想水滸伝IV』

大海に舞い降りた一〇八の星々は不完全燃焼のまま波間に沈んでいった

海洋冒険物という新趣向を加えた人気シリーズ最新作。技術的には新境地を拓くも、調整不足が遊びにくさを招いている。

text by 水野隆志
プレイ時間：43時間

随所に感じられる「水」へのこだわり

かつて円谷英二は、「特撮では水が一番難しい」と言った。映画のみならず、ゲームもしかりで、ポリゴンが進化しても、立体で水特有の動きを再現することは至難の業だったのだ。だが『幻想水滸伝IV』（以下『IV』）によって、それは過去形へと変わった。

多様な海の情景をつづっていくオープニングに始まり、海面の独特なうねりや降り注ぐ雨を見事に描き、物語の主要舞台となるオベル王宮前庭では、空の風景を映した水面が揺れる様子まで再現してみせる。制作陣の水への情熱は並大抵ではない。

水を描写する技術を高めたという点において、『IV』はゲーム史に名を刻んだと言っても過言ではないだろう。……ただし、これは技術的には意義があっても、全体の中ではデコレーションの一部にすぎない。では、全体に目を向けた場合はというと、随所に調整不足が見受けられるのである。

詰めの甘さが多大なストレスを生む

『IV』はその名のとおり、『幻想水滸伝』シリーズの第4作目にあたるRPGだ。今回は多数の島々が点在する広大な海域が舞台で、主人公たちの本拠地が大型の戦艦だったり、新たに艦隊戦が導入されるなど、海洋物の雰囲気が強い。前述した水へのこだわりも、舞台設定と無縁ではないだろう。

主人公は、群島地域の一角を占めるガイエン王国の騎士見習い。騎士といっても、舞台が舞台だけに航海の安全を守る海上騎士団に所属している。彼は、ある誤解から団長を殺した罪を負わされ、故国を追放されてしまう。だが、やがて起こった大動乱に際して優れたリーダーシップを発揮。各地にいる英雄を糾合し、群島地域の支配をもくろんだ敵の野望を阻止するべく、戦いを繰り広げていく。

あらすじから予想がつくと思われるが、『IV』では島と島の間を行き来してイベントを進めていくことになる。普通のRPGで言えば、海がワールドマップで、島が街やダンジョンだと考えてもらえばいいだろう。

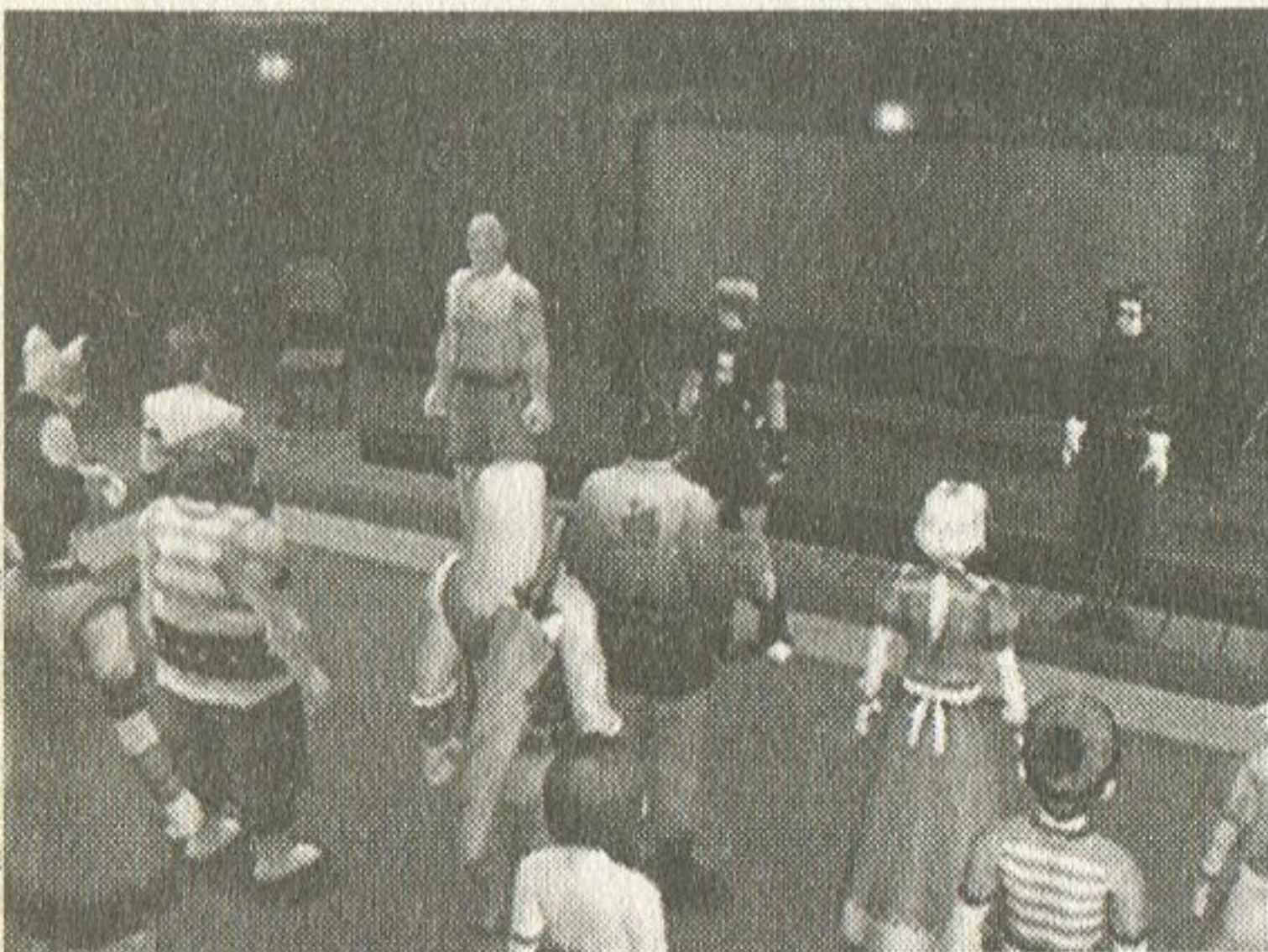
こうした事情で海上を移動する機会が非常に多いのだが、ここが最大のネックになってしまっている。まずマップが広すぎて、移動が単純に手間になっている。いくら綺麗な海面だとはいえ、島影ひとつない単調な光景が延々続けば飽きるのは否めない。しかも、エンカウントが異常に多く、ただでさえ時間のかかる航海をその何倍にも膨らましているのだ。おまけに中盤過ぎまで、海上ではHPや魔法の回復、アイテムの補充など

ジRPG
メコナミ
機PS2
¥7,329円（5%税込）
発04年8月19日

ができないため（ワールドマップと考えれば当たり前だが）、下手に戦うと、戦闘継続力が低下して行き詰まってしまう恐れがある。せめてマップをもう少し小さくして、エンカウントを半分か、せいぜい3分の2くらいにしてくれれば良かったと思うのだが。

そしてこれを助長するのが、各島にある港に接岸する時の操作の難しさだ。マップを見ていても、どこからどこまでに港の判定があるのかわからないので、非常に煩わしい。しかも港以外の部分に近づくと海上に向けて反転するという仕様になっているので、さらに厄介だ。長い航海と猛烈なエンカウントを抜けてやっと島に近づいたのに、接岸できずにモタモタしていると、またエンカウントが発生……これが繰り返されればストレスがたまるのは当然だろう。

そして、もうひとつ問題なのがシナリオだ。といっても物語そのものが悪いのではない。イベントの終了条件と、次のイベントの発生条件がわかりにくいのである。基本的にはどこかへ行って、誰か（またはその場にいる全員）に話しかければいいのだが、セリフを読んでいても、目的地が明示されないことが多いので、物語の進め方がわからず、あちこちを調べまくるハメに陥ってしまう。しかもそこで海へ出なければならないようなら、もう最悪だ。どうしたらいいのかのメドもない状態で海をさまよい、エンカウントの頻発を食らったら、さすがにうんざりしてやる気がなくなってしまう。

マップの広さ、エンカウントの確率、イベントの誘導。いずれも作り込みの段階で次第に改善されていく領域に属する。システムの根幹部分は、従来のシリーズを踏襲しており、経験者はもとより初心者にも遊びやすい作りになっているのに、調整が不十分だったために全体の印象が大きく低下してしまっているのだ。

イベントはすべてポリゴンムービーかCGムービー。数は多いが、演出にキレがなく、印象は薄い。

序盤の苦しさを乗り越えられれば……

ただ、ここで言っておかねばならないが、『Ⅳ』は決してボロボロの駄作などではない。エンカウント率は高いが、戦闘バランス自体は悪くないし、クリアまでのプレイ時間も30時間程度で適度である。マップのあちこちに隠された宝探しなどのやり込み要素やミニゲームも豊富だ。中にはかなり面白いミニゲームもあって、ついつい熱中してしまう。キャラクター性が少し薄いのがシリーズのファンには寂しいかもしれないが、それでも主要人物であるリノやエレノアは担当声優の演技力によって存在感あるキャラクターに仕上がっている。

攻略本を片手に、最初の15時間を乗り切れば、後半はかなり面白くなってくるだろう。特にエレノアが登場する終盤からは物語もグッと締まってくる。エンディング後、英雄たちのその後が語られるおなじみのシーンはやはり印象深く、108人の仲間たちを全員集めずにはおれなくなる。その意味で『幻想水滸伝』の魅力は継承されているのだ。

ほんのささいな油断さえなかったら、『Ⅳ』は『Ⅰ』に匹敵する良作になったのではないかと思われる。だが、現実にはそのわずかな油断によって、プレイヤーの忍耐が必要な、とっつきの悪い作品になってしまった。いかに素晴らしい「水」が見られるとしても、それだけでこのソフトを買うのは少々つらいと言わざるをえない。

関連作品

『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』

ジAVG
メコナミ　機PS2
¥7,140円(5%税込)　発01年11月29日

タイトルだけ聞くと、いったい何の関係があるのかと思われるかもしれないが、実はこの作品も結構水にこだわっている。海、雨、水没した通路など、水絡みの演出は多い。水面の微妙な揺れを表現せず、それらしく感じさせているところに注目。『Ⅳ』の演出と比べてみると興味深い。

『サーティーン　大統領を殺した男』

娯楽性は申し分なし！　だが、それでも日本人にはウケにくい

けん引力のあるシナリオ、個性ある映像、多彩なアクションと、どれをとっても優等生なFPS。ハードボイルドで行こう。

text by 原田勝彦

プレイ時間：21時間

ジ ハードボイルド・アクションAVG
メ マーベラスインタラクティブ
機 XBOX・PS2
¥7,329円（5%税込）
発 04年8月5日

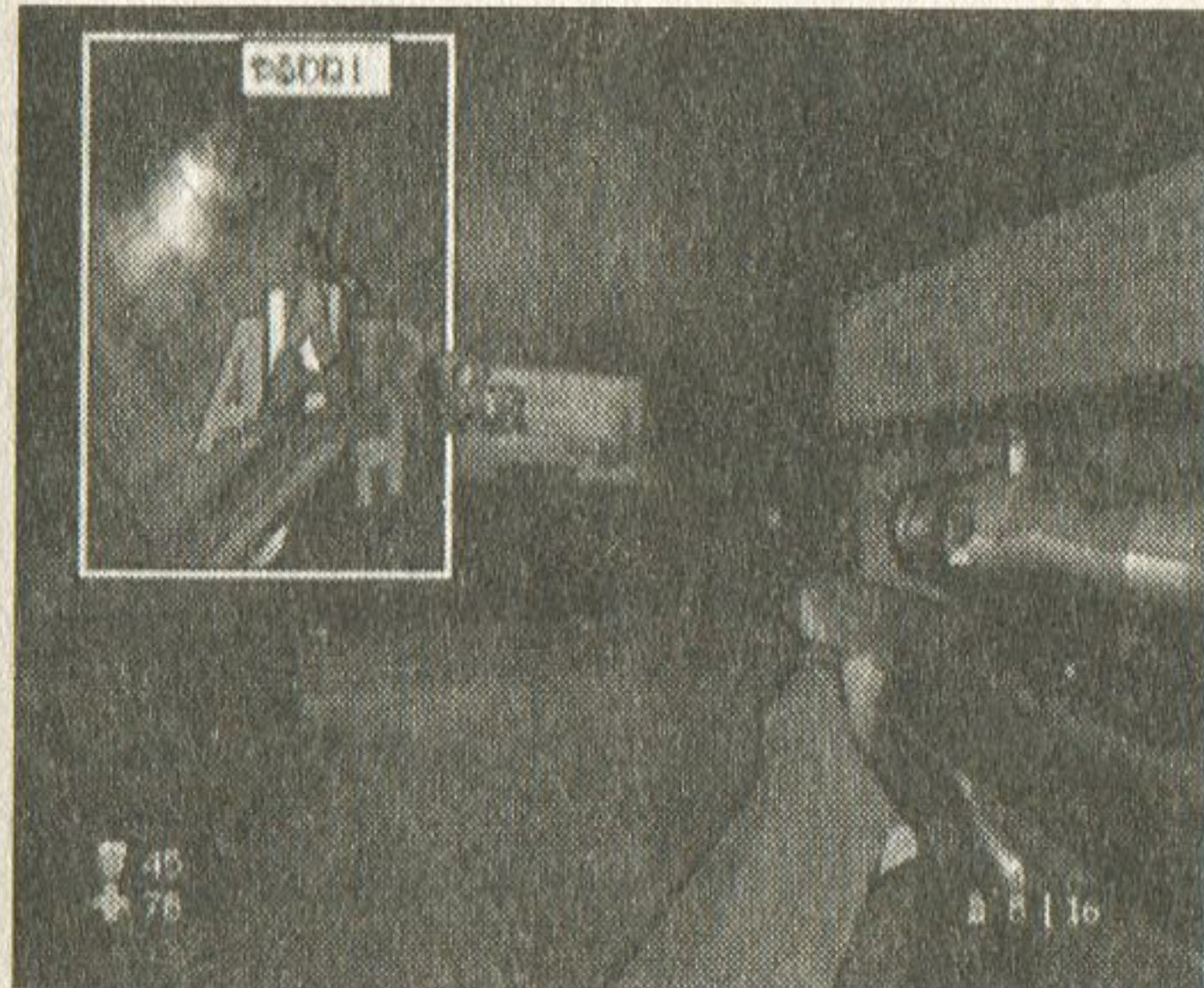
万人に薦められる優良FPS

黒と緑の孤独な王者XBOXが日本の地を踏んでから、どれくらいの時が流れただろう。今では週に数百台しか本体が売れず、日本のソフトメーカーはほとんど去り、また海外ではマルチプラットフォームで多くのタイトルをリリースしているメガパブリッシャーでさえ、日本ではXBOXソフトを出さないというありさまである。矢弾尽き果て散るぞ悲しき……だが、そんなXBOX市場に救世主が現れた！　この『サーティーン　大統領を殺した男』（以下『サーティーン』）こそが、われわれを地獄の底から引き上げる蜘蛛の糸である。

こう書くと、まるでまじめに取り上げるフリをしつつ笑いものにするというネタのように見えてしまうが、そう見えたやつはすぐに目医者に行け！　XBOXは本当に最高だ！　そして『サーティーン』も本当にクレイジーだぜ!!

本作をひと言で説明すると、海外で腐るほど発売されているFPSのひとつである（FPS＝一人称視点のシューティング、なんてことはもう説明しなくてもいいよな？）。トゥーンレンダリングでアメコミ風の映像を作っているところがちょっと違う、という程度。すでに『ジェットセットラジオ』で慣れきったジャパンのゲーオタにとっては、別にこれといったインパクトもない。

が、本当によくあるゲームならここで取り上げるわけがない。本作の魅力は、万人に薦められる作りの丁寧さ。これに尽きる。

記憶を失った男が浜辺に打ち上げられるシーンから物語は始まる。自分の身体に彫られた「XIII」の入れ墨、貸金庫の鍵……手がかりはこれだけだ。だが、自分が何者なのか考える間もなく、襲撃者たちが襲いかかってくる。本作には原作となったコミックがあるらしいが、それにしてはありがちなストーリーだ。しかし、ゲームとして追体験するにはもってこいのストーリーでもある。記憶を持たない主人公は、情報を持たないプレイヤー自身と状況が重なる。いわゆる自分探しってヤツ？　いや、違う。そんな生ぬるいもんじゃない。ムービーもキャラ同士のトークもダレない程度に抑えられていて、

遠くの敵を狙い撃ちにすると、やられる敵の姿がカットイン。いい刺激になる

くだらないメロドラマが垂れ流されることなどない。自分を取り戻すためのカギは、あくまで戦いの中にある。戦って生き残って真実を見つけるというわけだ。さすが狩猟民族の作るゲームは違うぜ。
　戦いも決して単調なものではない。ヒャッハー！　と撃ちまくって殺りくの宴に興ずるのもＦＰＳのこらえがたい魅力であるが、時には他人を殺さないよう人質を取りつつ逃げまどったり、時には警報装置を押されないように隠れつつ警備兵の脳天にクロスボウを撃ち込んだりと、ひとつひとつのミッションに何らかの特色を持たせている。新兵器のワイヤーも、主観視点では扱いづらい面もあるがアクション性を高めていて面白い。ヒットラーが復活しそうなトップシークレットである（関係ない）。また、漫画のように擬音が見えるというシステムにも感心させられる。よく５・１チャンネルサラウンド対応でどこから敵が来るかわかると誇らしげに宣伝するゲームがあるが、スピーカーを持ってなければ何の意味もない。しかし目に見えるとなれば、追加投資しなくても恩恵を受けられる。
　しかもこれだけの要素を詰め込んでおいて、極端に難しくなく極端に簡単でもない絶妙なバランスを保っている。ざっと見渡してケチのつけどころがない。オマケにＸＢＯＸ版はオンライン対戦まで可能と来た。まさにＦＰＳ界の優等生と言える完成度だ。

なぜ日本で売れぬ

　しかし……残念ながら本作の発売によって流れが変わったかというと、何も変わらなかった。「記憶をなくしても、生き方は変わらない。闘い方は自分で見つけろ！」という北方謙三先生の広告キャッチコピーも空しく、発売されたという事実すらスルーされているのが現実である。いったいなぜ？　ハリウッド映画や洋楽の優良コンテンツは国内でも売れるのに、洋ゲーはなぜ駄目なのか？
　この問題に関して脳内のスーパーコンピュータ（Ｚ80Ａ）に回答を求めたところ、女性キャラがブサ……いかん、その結論はいかん。女性読者やジェンダー論者からクレームが来そうだ。
　とにかく『サーティーン』の女性陣は、『トゥームレイダー』のララ姉さんを憎からず思う俺でさえどうかと思うような筋骨隆々な人々ばかりだ。体つきや顔の輪郭がどう見ても男というのは問題あるだろう。これがカルチャーギャップというものなのか。実は主人公より強いんじゃないかと思えるジョーンズ少佐も、今にも主人公の寝首をかきそうなキム・ローランドも、実際にゲームをやってみれば場面を盛り上げてくれるすてきな淑女だと思え……ないよね。やっぱり。容姿の問題だけでなく、彼女たちの個性が「ヒロイン」ではなく「戦友」や「敵」である限り、日本で大々的に受け入れられる日は来ないだろう。現実問題として、オタクにしろライトユーザーにしろ、男にしろ女にしろ、強い女性像を求めてるプレイヤーなどほとんどいないのだから。この事実をかみしめるたびに、深い断絶の谷の前でひざを落としてしまう。
　まあ、だからといって「日本語版発売元のほうで萌えキャラを追加せよ」なんてことは言わない。誰にとっても不幸な結果になることは目に見えているから。

協力者？のキム・ローランド。皆まで言うな。思ったことは心の中にしまおう

関連作品

『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者　前後編』
ジテキストAVG
メ任天堂　機GBA
¥2,000円（5%税込）　発04年8月10日

ＦＰＳの参考作品にＡＶＧを持ってくるのは我ながらどうかと思うが、記憶を失った少年探偵が、捜査を通じて記憶を取り戻しながら謎に迫っていく過程が共通点。今も昔もゲームのシナリオでは、記憶喪失が便利なネタとして使えることがよくわかる。

DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー

新しい『女神転生』が提示した「コンゴトモヨロシク」は受け入れ難航？

アトラスが抱える看板タイトル『女神転生』の新路線を提示した本作。が、ファンが求めた〝新しさ〟は本当に見られたのか？

text by MIDIはらふじ
プレイ時間：52時間

ジRPG
メアトラス
機PS2
¥7,329円（5%税込）
発04年7月15日

「破壊なくして創造なし」破壊王、かく語りき

「新しい一歩を踏み出すには、過去のものを一度捨て去らなくてはならない」なんて言葉をよく耳にする。清純さを売りにしてたアイドルが新作映画でいきなり汚れ役を演じてみたり、ポップでキャッチーなメロが受けてたバンドがいきなりハードロックサウンド全開なアルバムをリリースしたり。守るべき路線を踏襲しつつ進むには、持っているテイストを大事に育てていけばいいだけの話だが、新しいものを導入する場合は過去に誇った栄華よりも目新しさ、インパクトのほうが重要になる。もちろん過去に築いたバリューも多少影響はするのだろうが、基本的に〝新たな一歩〟を踏み出すということは、過去を捨て、真っさらな、オール・オア・ナッシングの道を再び歩き出すということだ。新日本プロレスリング脱退後に新団体ZERO-ONEを旗揚げした破壊王こと橋本真也の言葉を借りるなら「破壊なくして創造なし」。破壊王、いつもはトンチキだがたまにはいいこと言う。今は右肩を破壊されて休養中だけど。

ま、破壊王はさておき。

今回僕がプレイした『アバタール・チューナー』は「デジタルデビル」とあることからもわかるとおり、アトラスの看板タイトル『女神転生』の流れをくむ悪魔全開な作品。が、タイトルに「女神転生」の文字はひと文字も入っていない。つまり開発スタッフは、〝新しい『女神転生』〟をこの作品に託そうとしたのだろう。実際にプレイしてみれば、その点についてはよくわかる。『女神転生』の肝たるファクタだった悪魔合体システムがないのだ。無論、それに関連していた敵悪魔との戦闘中の交渉もなし。その代わりといってはなんだが、主人公たちが悪魔に変身する。そこからは、新しい悪魔とのかかわり方を本作で示そうという、従来の「女神転生」らしさを捨て、新しい「デジタルデビルサーガ」の構築を狙った制作者の意図が見て取れる。

では、実際にその意図が正確にユーザーに伝わったのかといえば、残念ながら僕は伝わったとは言いかねる。キャラクターにセットすることでキャラ本体の成長の仕方が変わる「マントラ」の採用、『真・女神転生III ノクターン』の「プレスターン・バトル」の進化型を戦闘に導入など、RPGというジャンルにおける一作品としてはキッチリとまとまっていて及第点が与えられる作品だ。

が。それだけではダメなのだ。あくまで本作は『真・女神転生』の新たなシリーズ、いわば『新・女神転生』シリーズの第1弾。キッチリとまとまっていて及第点が

与えられる作品では、ユーザーが求めるものではないのだ。高望みかもしれないが、悪魔合体・悪魔交渉と同レベルの、プレイヤーが「今度はこう来たのかよ！」という、何かしら新しいファクタが欲しかった。制作者側は主人公が悪魔に変身して戦うことに新しいファクタを見いだそうとしたのかもしれないが、それはすでに手あかにまみれたアイディアだ。何の驚きもないし、何の衝撃もない。つまり、本作品は新しいものを見つけられないまま新しいものを作り出したある種のいびつさだけが目につく作品となっているのだ。これならまだ『真・女神転生 デビルチルドレン』のほうが、新たな方向性（悪魔のデフォルメ化、低年齢層のプレイヤーの取り込み）というわかりやすいスタンスが見え、思い切った方向転換が図られていたように思う。

敵キャラデザインは悪魔絵師の金子一馬氏。その独特のグラフィックは本作でも存分に楽しめるが……

一見さんは門前払い 強烈すぎるアクがアダに

思えば『真・女神転生』シリーズは、常にコアで内向的な方向へと突き進んできたシリーズだった。廃退の美学を元に構築された世界観、独特のグラフィック、そして初心者なら確実に投げ出すであろう広大な3Dマップ。それらは突き詰めれば突き詰めるほど、ファンからは支持されるが初心者からは敬遠される存在となる。そりゃそうだろう、ライトゲーマーからしてみればファンタジーRPG全盛のご時世に、悪魔が出てきてダークオーラ全開なゲームなんて、「ロード・オブ・ザ・リング」や「ハリポタ」がヒットしてる時期に申し訳なさそうに上映されてる「フレディVSジェイソン」みたいなもんだろう。いやいや、決して「フレディVSジェイソン」をバカにしてるわけじゃない。王道からあえて道を外そうとしているダーク路線の作品は、間口が狭く、選択肢の対象として挙がりにくいと言いたいのだ。

事実、『真・女神転生』シリーズはファンのためのアイテムとなりつつあり、一見さんお断りな雰囲気を作りあげている。今作のエンディングでは続編を匂わせたものとなっているが、もし一見さんが本作を最後までプレイしたとして、次回作を購入するだろうか。正直、それはかなり難しいのではないかと僕は思う。専門知識がなければ理解できない世界観、尻切れトンボなシナリオ、作品全体に流れるアクの強い個性。この高いハードルをクリアできる一見さんはそういないはずだ。

ファンはこの作品に 新しさを見いだせたのか？

と、苦言ばかりを書き連ねてきたが、先に少し触れたとおり、単体のRPG作品としては丁寧かつ細かい作りとなっている。ほかのRPGと比べてもストレスを感じることが少なかったし、戦術を求められる戦闘システムからもなかなか面白いものを感じた。

が、アトラスというメーカーの力を考えれば、このレベルのゲームは作れて当然。何度も繰り返すが、ユーザーが求めるもの、ましてや『女神転生』のファンが求めるものは、目先だけを新しくした『女神転生』ではないはずだ。10万本を超えそこそこのヒットとはなっているが、はたして購入した人たちはこの作品の出来に満足し、新しい何かを見いだしたのだろうか。その答えは、おそらく発売されるであろう次回作の販売本数に答えとなって表れる。

関連作品

真・女神転生 デビルチルドレン 炎の書・氷の書

ジRPG メアトラス 機GBA
¥5,040円（5％税込） 発03年9月12日

デビルと人間の力を持って生まれたふたりの少年ジンとアキラの冒険譚。『真・女神転生』を基本ベースに低年齢層向けに大胆にアレンジされていて、トレーディングの要素を含んだ『ポケモン』ライクな作品に仕上がっている。480体以上のデフォルメされたデビルが登場。そのデザインは一見の価値あり。

天誅 紅

まん延する「自由」に対する異議としての「不自由」の復権

シビアさを増したアクション性、完全に「殺る気」で迫る敵。急上昇した難易度は、すべて「不自由の自由」のためにある。

text by 多根清史

プレイ時間：20時間

「自由度の高い海外ゲーム」に対するアンチテーゼ

自由ってそんなにいいものか？

海外ゲームの躍進に気おされて「売れるものは正しい」的な、国産勢の全否定・負け犬ムードが漂う中、『天誅 紅』は、猛暑で熱くなった頭に冷や水をぶっかけるゲームだ。

同じ「ゲーム」としてカテゴライズされているが、海外ゲームと国産ゲームとは、コウモリと鳥のハネが似た形になったような「収れん進化」じゃないかと思う。おそらく根本には「カラクリ」と「錬金術」ぐらいの開きがある。限られた部品と技術を組み合わせた「ひとつの完成品」＝国産ゲームと、神に成り代わった視点から「完璧へと永遠に近づき続ける未完成品」＝海外ゲームの違いだ。

後者の代表格「シム世界系」のゲームは、外枠がかっちり作られているが、個々のミッションの作りがゆるい。スタート地点と目的、制限時間だけを決めて、あとはゲーム内のルールに委ねる。この「ルール」は、「マフィアはマフィアらしく、金持ちは金持ちらしく振る舞う」という自然さを優先しており、「ゲームを遊ばせる」という意識が薄い。プレイヤーが来る前も、去ったあとも、町は淡々と営みを続けている。

『天誅 紅』では、その町なり武家屋敷に控える十人が十人とも、なぜか主人公のことを知っている（「忍」なのに！）。誰もかれもが、プレイヤーを陥れる「罠」の役目を背負って、死角が生まれにくい配置につき、見張りやパトロールに忙しい。目的もなしにぶらつくキャラは1人もいない。

実際に、こんな殺意に満ちた空間があったら気味が悪いが、裏返せば最上級の「もてなし」でもある。たった1人のために存在し、その「抹殺」に奉仕する精密機械。ゲームの中心に主人公が〝戻ってきた〟のだ。

形のうえで「自由」は残されているが、必ず不利になるペナルティが付きまとう。たどれる道の大半が失敗だったり死亡だったり、とても「自由」を奨励する雰囲気じゃない。CPUの背後にいるゲームの開発者と知恵比べをして、細く狭く長い勝利への橋を渡りきる。ここには、攻略の「正解」ないし「不正解」がある、昔ながらの「予定調和」がよみがえっている。

ゲームのプレイは、持てあましたナマの「自由」を、デジタルの「不自由」に交換することだ。五感は視覚(目)と触覚(手)の2つにそぎ落とされ、わざわざエイリアン撃滅などの「目的」に縛られる。2Dが3Dになっても、このナマ＞デジタルの不等号は変わらない。『天誅 紅』は、「不自由」の側にスライドすることで、国産ゲーム

ジ 忍者アクション
メ フロム・ソフトウェア
機 PS2
¥ 7,140円(5%税込)
発 04年7月22日

の立ち位置に光を当てている。

「不自由」ゆえの美しい攻略ルート

もともとの『天誅』の感想をざっくばらんに言うと、「ものすごく真剣に取り組むべきゲーム」じゃなかった。初代は3Dステルス（隠れんぼう）アクションの草分けだったが、プラットホームはPSだったから、画面の見通しが悪い。独特の感覚になじまないうちは、立ち回りもままならなかった。追っ手から走って逃げて灯ろうにぶつかって火だるまになり、毒団子をエサにして釣られる侍に笑い転げたり、ずいぶん「バカゲー」寄りだったと思う。続編の『弐』も『参』も、「敵に気づかれないわけないだろ」的なスラップスティック（志村、後ろ後ろ！）が目立ち、「忍者という不条理」を冷めた目で見るシニカルさが漂っていた。

奥義獲得のための巻物は、忍殺時のタイミングによって数が増減。アクション性強化の一例だ

それが、今回の『天誅 紅』は手のひらを返して、〝超〟が付くほど（例外的な『凱旋』と同じぐらい）まじめだ。「冥王」のような超自然のファンタジーを排除して人間同士の愛憎劇に徹した物語もそうだが、本編の殺陣（アクション）がストイックである。

見張りの視界は広げられ、不自然な隠れ方はできなくなった。追っ手の行動力も強化され、堀を越えて屋根の上まで登ってくるし、町娘のセンサーも性能が良すぎる（死体をすぐ発見）。

しかも、1人が気づけばマップ中の全員が主人公を正確に追跡してくるので、「門の前の敵をおびき寄せてから～」というふうな融通は利かない。

そしてザコ敵の攻撃力も上がり、ほぼ発見＝即死を意味するようになった。ろくに考えもなしに動き回れば、たちまち取り囲まれて刀のサビ。愚かな「自由」は、「評価画面」でマイナス判定のツケを払わされる。

そんな、いわば「逆自由度」は、険しい「正解ルート」を浮かび上がらせる。ほぼすべての項目で最高の評価をたたき出したプレイ（他人のだが）は、一切のムダが省かれた芸術品のような美しさだった。これしかない、という絶妙の角度とタイミングで鉤縄を投げて宙を飛び、次々と見張りの死角を縫って、1人も殺さずゴールにたどり着く。

ゲームに課された「不自由」と試行錯誤がより合わされた矢が、きりきりと引きしぼられて放たれ、標的へと吸い込まれていく。この厳しくもすがすがしい緊張は、かつての国産ゲームと地続きだ。ただ多くの敵をばらまき、出たとこ勝負で運まかせの難しさならたやすく実現するが、「美しい攻略」はマップ、敵の配置、思考ルーチンの吟味など、「美しいゲームデザイン」なくしてはありえない。

人はなぜ、ゲームを遊ぶのか。悩みや雑音を伴う自由が煩わしく、いっそ「自分」を消したい、0か1かのビットになりたい、という願いが潜んでいるんじゃないか。

「シム世界系」のゲームは「狭すぎる現実からの開放」はかなえられても、「広すぎる現実の苦しみ」を救いはしない。

悪人たちの命を切り裂く「一振りの刃」となる本作は、はかなく消えそうな国産ゲームから、主流を占めつつある「シム世界系」に差し向けられた〝刺客〟である。まるで軍隊アリのように統制の取れすぎたエネミーたちに不満を感じないわけじゃないが、そういうアナクロさもひっくるめて、このゲームの個性なのだろう。

関連作品

メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

ジ タクティカル・エスピオナージ・アクション
メ コナミ　機 PS2
¥7,140円（5%税込）　発 01年11月29日

日本が誇るステルスアクションのトップスター。『1』の段階でかなり幅の広いプレイを可能としていたが、『2』になると「兵士を銃で脅す」といった実戦的なものから「スナイパーライフルで鳩を狙撃」というような部分まで、その自由度はすさまじく高いものとなった。

グラディウスV

高いレベルでまとめられた名作 しかし過去の呪縛も相当強い

存在そのものが伝説とも言える『グラディウス』の最新作。誰もが心の中に「俺のグラディウス」を持つだけに続編は大変だ。

text by 原田勝彦
プレイ時間：12時間

努力型STGのひとつの到達点

まずはひとりのSTGファンとして、『グラディウスV』は間違いなく良作であったことを保証したい。これは実によくできた努力型横シューだ。オプションを固定できる、レーザーを曲げられる……そんなアイディアを出すのはたやすい。だが、それを生かせるステージをデザインすることは、決してたやすくないだろう。本作のプレイ中はずっと、新たな敵と出会うごとに「そうきやがったか！」とうならされ、ならばオプションをどう使えばいいかを考えさせられた。頭を絞り、指先をふるわせ、汗まみれになってプレイを終える。どっと疲れを感じるが、しかしその疲れは心地よい。ド派手なパワーアップ、凶悪な弾幕といった昨今の潮流にあえて乗らず、オプションの使いこなしを学びながらひとつひとつ障害を乗り越えていく努力型STGを根気強く作り上げたその手腕を高く評価しておきたい。

変わりたくても変われないのか？

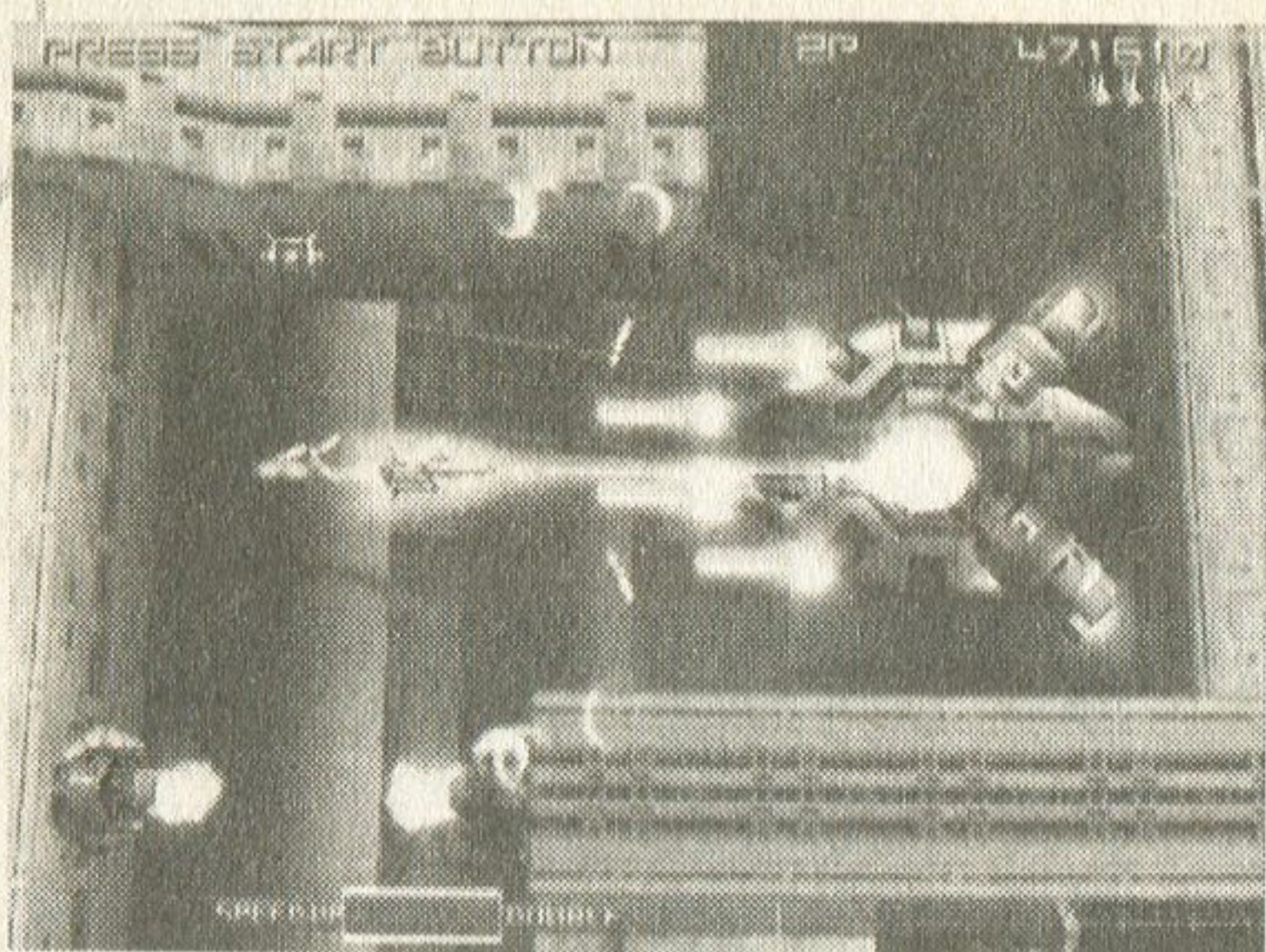
話変わって……人には育ちというものがある。米を食って育てば米が好きなり、パンならパン好きになるというのは至極当たり前な話である。『グラディウス』シリーズは同じ作品でも人によって評価が極端に異なるが、これは評価者の育ちが異なるためだと思う。アーケード育ちにはシリーズの伝統が大切に思えるが、家庭用育ちには遊びやすさや適切なゲームバランスのほうが気になったりする。伝統が長いシリーズだけに、語る人それぞれに異なる「グラディウス観」があるわけだ。かくいう筆者は、MSX版『2』で育った邪道野郎であり（※）、アーケードの伝説や伝統にはとことん興味がない。

そんな邪道野郎が『V』に期待していたのは「グラディウス観の破壊」である。邪道好きの筆者の目には、『Ⅲ』も『Ⅳ』も偉大なる『Ⅱ』の焼き直し……過去に縛られ時代を見失い否定されていった哀れな後継者にしか見えなかった。もう昔のことなんかいっそ忘れろ！　ぶち壊してから再構築してくれよ！　本気でそう思う。特に今回は開発元が『斑鳩』のチームであるだけに、何か大きな変化があるはずという期待があった。

しかし、『グラディウス』は『グラディウス』であることから逃れられないらしい。ステージ1からして『Ⅱ』の人工太陽ステージの模倣である。これには正直、頭を抱えた。そりゃまあ、人工太陽がゼロスフォースになったのは変化といえば変化だけど……これでよかったのか？　新しいステージに

ジSTG
メコナミ
機PS2
¥7,329円（5%税込）
発04年7月22日

※MSX版『グラディウス2』とAC版『グラディウスⅡ　ゴーファーの野望』は全くの別作品。『2』とある場合は前者、『Ⅱ』とある場合は後者を指す。

到達するたびに、攻略するうえでは新鮮な感動が提供されるものの、映像に関しては「どこかで見たような気が」の連続だった。
映像はゲームの本質ではないとはいえ、努力型横シューである本作にとっては致命傷になりかねない。「この先にどんな未知が待っているのか?」という思いがあるからこそ、障害を乗り越えて先に進もうとするわけで、未知の要素が減るほどやる気は失せていく。しかしその一方、懐かしい過去の面影を望むユーザーも多く、それっぽいものがないのも問題だ。
……これはきっと、開発者、クライアント、ユーザーそれぞれの望むグラディウス観が混ざった妥協案、だと思う。守るものが大きいために、大ナタを振るうことにためらいがあったのだろう。

ステージが屋内ばかりというのも気になるが、天井がないと困るから仕方ないか……

家庭用オリジナルの意義

さて、STGファンとしてはOK、邪道グラディウスファンとしてはNGという評価をしてみたが、最後に家庭用STGファンの立場からいろいろと書いてみたい。
以前から、なぜSTGだけが家庭用でもアーケードのお約束を引きずっているのかが疑問だった。クレジット、残機、スコア、その場or途中復活、周回制……どれも当たり前のように存在する概念だが、他のジャンルではとっくに捨て去られている。たとえばレースゲームがいい例だ。初代『リッジレーサー』の頃は、いくつかのコースと車があって、制限時間内に3周したらそれでおしまいというアーケードスタイルをそのまま家庭用に持ち込んでいた。だが今現在、そんな作りのレースゲームがあるかといったら、ない。ストーリーモードがあったり、車を集めて自由にチューニングできたり、F1やWRCの1シーズンが再現されていたり、都市や高速道路が丸ごと用意されていたり、通信対戦やリプレイダウンロードができたり……その一方で、制限時間の存在は重視されなくなった。
本作もアーケード移植ではなく家庭用オリジナルなのだから、『リッジレーサー』から『リッジレーサーTYPE4』くらいの変化があっても全然悪くない。変化させようとした形跡はいくつか見つかる。ステージ2に入るデモ、ループする物語、1周すると増える装備、そして周回を重ねてもなお変化する攻略パターン……でも、結局はアーケード的な遊び方しかできない。ハイスコアラー以外は1周した時点で「戦いは終わった」と認識し、中古屋に売り飛ばしてしまうだろう。もったいない話である。まだまだ手を入れる余地があるはずだ。一本道のシングルプレイという意味では、海外FPSの構成から学ぶことも多いだろう。残機やコンティニューをなくしてセーブ機能を追加してもいい。スコアだってもう思い切って捨ててもいい。点稼ぎがゲーム性になるなんて80年代の幻想にすぎない。もっと長いスパンで総合的にユーザーを楽しませる発想が必要だ。
もっとも、いきなり大きく変えるのは難しいし、『グラディウス』は昔のままでいいという抵抗もあるだろう。だけどそれでも、もし家庭用STG界に風穴を開けられるタイトルがあるとしたら、やはりブランド力のある『グラディウス』以外にない。もし家庭用オリジナルで『V』を出すなら、その時は家庭用にふさわしい姿になっていることを期待したい。

関連作品

ガーディック外伝

ジSTG
メアイレム　機FC
¥5,775円(5%税込)　発88年2月5日

縦スクロール型STGと『ゼルダの伝説』風の探索型ACGを融合させた作品。自機がアイテムや経験値によってパワーアップし、進行状況はパスワードでセーブできる。家庭用オリジナルならこのくらいアーケードと変えてもいいというひとつの例。

『続・ボクらの太陽 ～太陽少年ジャンゴ～』

プレイ時間が制限されるからこそ遊び方の意識を変えたい

太陽を意識した構成は、ユーザーにプレイ時間の制限を要求する。続編に短所を残した制作者の意図はどこにあるのか。

text by 藤原修二

プレイ時間：25時間

ジ太陽アクションRPG
メコナミ
機GBA
¥5,229円（5%税込）
発04年7月22日

アクションRPGとしてはごく普通の良作

ひとつのアクションRPGとして見れば、良くできたゲームだ、と素直に言うことができる。

銃による攻撃を軸にシューティング的な要素が強かった前作と比べ、今回は剣・槍・ハンマーを使いこなす近接戦闘がメイン。アクション性はより高まったと言えるだろう。また、成長要素も強く意識されるようになった。対ボス戦などは、攻略法を見つけないとかなり苦労するのだが、たとえ見つからなくてもレベル上げを行って挑めば、力押しでもなんとかなるようになっている。ザコ敵はマップを数画面スクロールさせれば復活するし、ストーリーとは関係ないクエスト的なマップも用意されているので、さほど苦労しなくてもレベルアップできるのだ。

また、マップの作り方にも工夫がされている。10以上用意されているマップはゲームを進めるごとに、広大に複雑になっていく。マップ内を行き来しながら謎を解いていくわけだが、ポイントとなる仕掛けが何ヵ所かあって、それをクリアすると行き来する距離が短くなるようになっているのだ。さらに深くまで進行すると入り口付近まで戻るためのワープゾーンも設置されている。ボス手前まできてアイテムが足りないと感じたら、すぐに街に戻ることが可能なのだ。

ほとんどの場所でセーブ可能&スリープ機能があるのも、携帯ゲームとしてはありがたいところ。

マップの一部がやや見づらく、落下すると一発死してしまうポイントがあるのはちょっとストレスだが、素直に楽しめるゲームであることは間違いない。

プレイ時間を制限させる太陽センサー

だがゲーム全体を見たとき、素直にこのゲームを表す言葉を見つけることは難しい。シリーズならではの、オンリーワンシステム「太陽センサー」があるからだ。

太陽を浴びることで、よりゲームを快適に進めることができるシステム。太陽光によって武器がパワーアップしたりするし、アイテム発見の役に立つこともある。カートリッジに太陽センサーを内蔵させることによって作られた、まさにこのゲームならではのシステムである。こういう情報を雑誌などで読んで、このゲームに対してどのような印象を持つだろうか。

「太陽を使うなんて、これまでのゲームとはひと味違う、面白いゲームが楽しめそう」「いちいち太陽のことを気にしなきゃいけないなんて面倒」……、ポジティブ、ネガティブどちらかは人それぞれだろうが、おおむね、このような印象を持つだろう。そしてそれは、

ほぼ正解である。プレイしていると、なるほどなあと感心させられたり、思わぬ足止めをくらってムカついたりする。太陽システムは、本作の最大の特徴であり、同時に短所でもあるのだ。

そして『続・ボクらの太陽』は、その長所と短所をそのまま引き継いだ作品である。というより、強調されているようにも感じられた。

序盤、あるアイテムがダンジョンに隠されているのだが、その隠し場所は太陽光がないと発見できない。また太陽魔法のひとつダイナマイトは太陽光がレベル3に達していないと使用できない。レベル3となると曇り空では到達できないので、どうしても晴れた日を待つしかなくなる。そして各ステージの最後に登場するボス。これを封じ込めるためにパイルドライブという封印システムを起動しなければいけないのだが、これ自体も太陽光がないと発動しない。つまり、夜にプレイしていてボスを倒せたとしても、ちゃんとクリアするには朝を待たなければいけないのだ。パイルドライブそのものは曇り空でも行えるが、日差しがあるとないとでは難易度は大きく異なる。もちろん、通常プレイ時も太陽エネルギーを使って謎を解いたり、敵を倒していく必要があるので、昼間にプレイするほうがはるかに快適にプレイできるのだ。

結果、プレイする時はどうしても太陽の出ている時間、場所を意識せずにはいられなくなる。時間のある学生ならばそれほど問題はないのかもしれないが、拘束時間の長いサラリーマンにとってはクリアするにはなかなか難しいゲームとなっている。筆者はサラリーマンながら、多少は時間的拘束の甘い職業についているが、それでも思うようにプレイを進められず、かなりイラつくときもあった。

今作では太陽銃の他にさまざまな武器が存在する。また、太陽の力のほか、月光・暗黒といった種類の力もある。

なくしてはいけないいびつな個性

続編ならば短所はできる限り減らすべき、と考えるのが普通だろう。そして太陽システムに「思うように進められない足かせ」と批判することは簡単だ。だが、そうやって快適な仕組みにしたとして、『ボクらの太陽』らしさはどれほど残っているのだろう。普通に良くできたアクションRPGならば、世の中に数多く存在している。

ゲームはユーザーそれぞれのペースに合わせて楽しまれるもの。しかし、たまには自分以外のものに進行を制御されてしまうゲームがあっても良いのではないか。どのゲームも同じテンポでプレイし、クリアして次のゲームに進んでいく。大量に、ボリュームのあるゲームが発売される市場では、そのような楽しみ方になるのは普通のことと言える。だが、そんな楽しみ方だけでは味気なくないだろうか？　そんな問いをこのゲームは発しているように思える。毎日、その日の天候を見ながら、ちょっとずつ進めていくゲームがあっても良いのではないか。

その昔、『スマッシュブラザーズ』が登場したとき、「多人数プレイは楽しいが1人用がつまらない」と批評されたことがあった。だが『スマブラ』は、そのトガった個性を最大限に活かし、後に大ブレイクすることになる。そして『ボクらの太陽』もまた、トガった個性を持つゲームである。だからといって大ヒットするゲームだとは思わない。しかし、そんな個性を大事にしない市場の未来は、明るいものにはなりえないだろう。

関連作品

[ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ]

ジ アクション
メ 任天堂　機 N64
¥6,090円(5%税込)　発 99年1月21日

発売直後は10万本程度の売上だったが口コミで盛り上がり、ミリオンセラーとなった。1人用は味気ないのだが多人数で遊ぶととにかく面白い。既存の格闘ゲームとはまた違った方法論で対戦システムを確立させた傑作。続編のGC版では1人用もパワーアップし、さらに爆発的人気となった。

フルハウスキス

女性向け恋愛ゲームのスタンダードな存在へ

カプコン初の乙女ゲー。キャラによってフォントを変えたり、マンガのカットインが入ったりと、随所にこだわりが光る。

text by 卯月 鮎
プレイ時間：30時間

ジ恋愛家政婦AVG
メカプコン
機PS2
¥7,140円（5％税込）
発04年7月22日

恋愛ドラマや恋愛小説は、女性のファンが多いジャンル。だが、こと恋愛ゲームとなると、事情は180度逆転する。その是非は別として、普通に考えれば恋愛ゲームが女性に受けないはずがない。現に、コンシューマ市場では今、女性向け恋愛ゲーム、いわゆる〝乙女ゲー〟のリリースラッシュが起き始めている。元祖乙女ゲー『アンジェリーク』の発売から10年、コーエーのネオロマンスシリーズが唯一無二の存在だった時代は終わり、最近は、D3パブリッシャーや本作を出したカプコンも女性向け市場へ参入を果たした。メーカー側にとって女性向けゲームは、口コミでジワジワ売れる手堅さが今のところのメリットだろうが、その将来性も視野に入っているはず。すでにバブルがはじけた様相の美少女ゲームと比べると、ほぼ手つかずの状態で伸びしろが大きく残されているように見える。

さて、この『フルハウスキス』は、カプコンから発売された初の女性向け恋愛ゲーム。その特徴は、既存のタイトルと異なり、全面的に少女マンガとのコラボを図ったこと。キャラクターデザインに少女マンガ家の佑羽栞を起用し、シナリオも少女マンガのノリそのまま。ジャンルはこの手のゲームでよくある育成SLGではなく、ストーリーを楽しむAVG。事件が起きたときにマンガのコマがカットインする演出や、女の子ならおなじみの「花とゆめコミックス」のデザインを模したパッケージなど、細部まで「少女マンガ的であること」にこだわっている。

——両親を亡くし、姉が失踪したうえ、全財産まで失った女子高生、鈴原むぎ。ひとり残された彼女は、姉とともに行方不明になった男が通っていた名門校に潜入することを決心する。そのため、偶然に出会った財閥の御曹司・御堂一哉と結んだ契約は「昼は美術教師として学園に潜入し、夜は一哉の家で家政婦として働く」というもの。だが、一哉の家には学園のエリート男子3人が居候していた。それぞれワケありの美形4人と共同生活を送ることになったむぎは、昼は教師になりすまし、夜は家政婦としてこき使われることに……。

強引な設定はいかにも少女マンガ。あまりに唐突で、洗練されたシナリオとは言い難いが、出だしさえ乗り越えてしまえばあとはグイグイと引き込まれる。連続して事件が発生し、そのたびにむぎの持ち前の行動力と男性キャラの助けで障害を乗り越えていく。次号も必ず読んでもらうことを目的とした連載マンガ的なシナリオ展開が遊び手を飽きさせない。

ゲームの内容は、選択肢を選んで物語を進めるアドベンチャーパートと、夜8時から11時までの間、家の中を自由に移動して家事をこ

なす家政婦パートに分かれる。アドベンチャーパートでは、男性キャラの質問に、普通の選択肢と表情選択肢の2つを組み合わせて答える。少し古いが『中山美穂のトキメキハイスクール』と同様のシステムだ。一方で、家政婦パートでは言いつけられた家事（クイズ形式）をこなすほか、男性キャラの部屋をガサ入れしたり、風呂をのぞいたりすることもできる。一風変わったミニゲームはあるが、スタイルとしてはオーソドックス。誤解を恐れずに言えば、『サクラ大戦』のAVG部分を簡易にした感じか。

選択肢やミニゲームで恋愛度が上がる。ゲームの途中で付き合い始め、2人目の彼に乗り換える展開もあり

“少女マンガ的”が乙女ゲーの新基準

本作は、やはり少女マンガという切り口が生命線だろう。恋愛ゲームでは、ゲーム部分が強く出過ぎると、個々のキャラはどうしても役割を背負う。優等生タイプ、体育会系タイプ……というように、そのキャラの機能が人物よりも強調される。だが、本作では4人の男性キャラ（財閥の御曹司・一哉、元歌舞伎の女形でモデルの依織、銀行の後継ぎで女嫌いの麻生、天才ピアニストの瀬伊）にしっかりと性格づけがなされ、血肉の通った人間として描かれる。マンガやドラマでは当たり前ながらも、クリアすることが大前提の恋愛ゲームではなかなか難しいことだ。個々の行動やセリフ回しも自然で、物語を進めるうちに人柄もきちんと理解できる。スタート時はどうしても「落とす・落とさない」に焦点が行くが、彼ら4人との共同生活が、そんな即物的な下心を忘れさせてくれる。

主人公の性格づけもうまい。明るくて前向きという、誰もが持ちたい性格を前面に押し出すことで、ポジティブな自分の分身として感情移入させることに成功した。

恋愛の要素を数値化してゲームにするアプローチから、ゲームというメディアで恋愛を見せるアプローチへ。今後『フルハウスキス』は、ドラマ系乙女ゲーのスタンダードとして基準値的な役割を果たすのではないか。

そうだからこそ、惜しいと思う部分もある。特にシナリオの終盤。もともと、本作のシナリオ構造は恋愛と姉の捜索という2本の線がらせん状に組み込まれる形になっている。従って、中盤までは双方の要素が物語を引っ張るのだが、クライマックスでも両者はひとつには融合しない。一体ラブストーリーだったのか、サスペンスだったのか、2方向がバラバラに存在し、散漫な印象を受ける。それは、終盤のボリューム不足も一因だろう。もっと盛り上がっていいはずのシーンがあっさりと進んでしまう。途中までのキレとテンポのよさは他のゲームよりも秀でているのだから、終盤は思い切って濃く描いてもよかったのではないか。ラストをじっくり楽しみたかったというのが正直なところだ。

これだけ派手なシナリオだと第2弾は難しいかもしれないが、異なるシチュエーションでの潜入&恋愛という方向性も面白い。『逆転裁判』を育てたカプコンにとって、新たな育てがいのあるAVGが生まれたようだ。

身体的な感覚という点では、行き詰まりつつあるゲームの中で、今後注目されるジャンルはAVGだと私は思う。ドラマを中心に据え、ゲームで泣いて、笑って、元気になって、恋をして……。そこには人生の数以上に無限の可能性が広がっている。

関連作品

フルハウスキス

佑羽栞、花とゆめコミックス

発売と連動して連載が始まったコミックス。ゲーム発表当初、キャラデザには賛否両論があったものの、プレイ後は「人物が魅力的に描かれているので気にならない」という声も。今後も少女マンガと乙女ゲーのコラボは増えそうだ。

『KOF MAXIMUM IMPACT』

家庭用のみの大冒険が3D格闘ゲーム 新キャラクターも増えてどうなったのか？

いつまでたっても特定ターゲットしか狙わない同シリーズが冒険に出た。新規ユーザーを増やすだけのパワーはあるか？

text by Alexander服部
プレイ時間：50時間

ジ格闘
メSNKプレイモア
機PS2
¥7,329円（5%税込）
発04年8月12日

『KOF』初の3D

格闘ゲームと言うよりも、キャラゲーとして地位を確立した『KOF』シリーズが新たなる試みに打って出た。それが今回の作品こと『KOF MAXIMUM IMPACT』（以下『MI』）で採用された「3D格闘システム」だ。過去、『餓狼伝説』シリーズでは3D作品『餓狼伝説 ワイルドアンビション』もあったのだが、お世辞にもヒットしなかったし売上も良くなかった。

家庭用でのオリジナル作品なので、冒険的なことにもチャレンジしている『MI』だが、システム的にはそれほど奇をてらっていない。『KOF』システムのままの操作性で、パンチとキックの大小があり、同時押しにしてもジャンプにしても過去の『KOF』をプレイしていれば説明書も不要。

異なる部分があるとすればチェーンコンボ（ゲーム内ではスタイリッシュアートと呼んでいる）を採用していることぐらいだが、これは『リアルバウト』シリーズで採用しているものに近い感覚なので、それほど目新しさはない。過去の財産をうまく3Dという土壌に持ってきている。

3Dの弱点

しかし、このゲームは3Dにしたことでバランスを大きく乱してしまっている部分がある。それがジャンプ。3Dになったとはいっても、基本的なシステムは2D格闘の『KOF』のまま。つまり攻め方もまったく同じになる。相変わらず「守りに入ったら圧倒的に不利」であることには変わりないし、攻め続けることに特別な技量は必要ない。特にチェーンコンボの存在がその「攻め続け」に拍車をかけている。

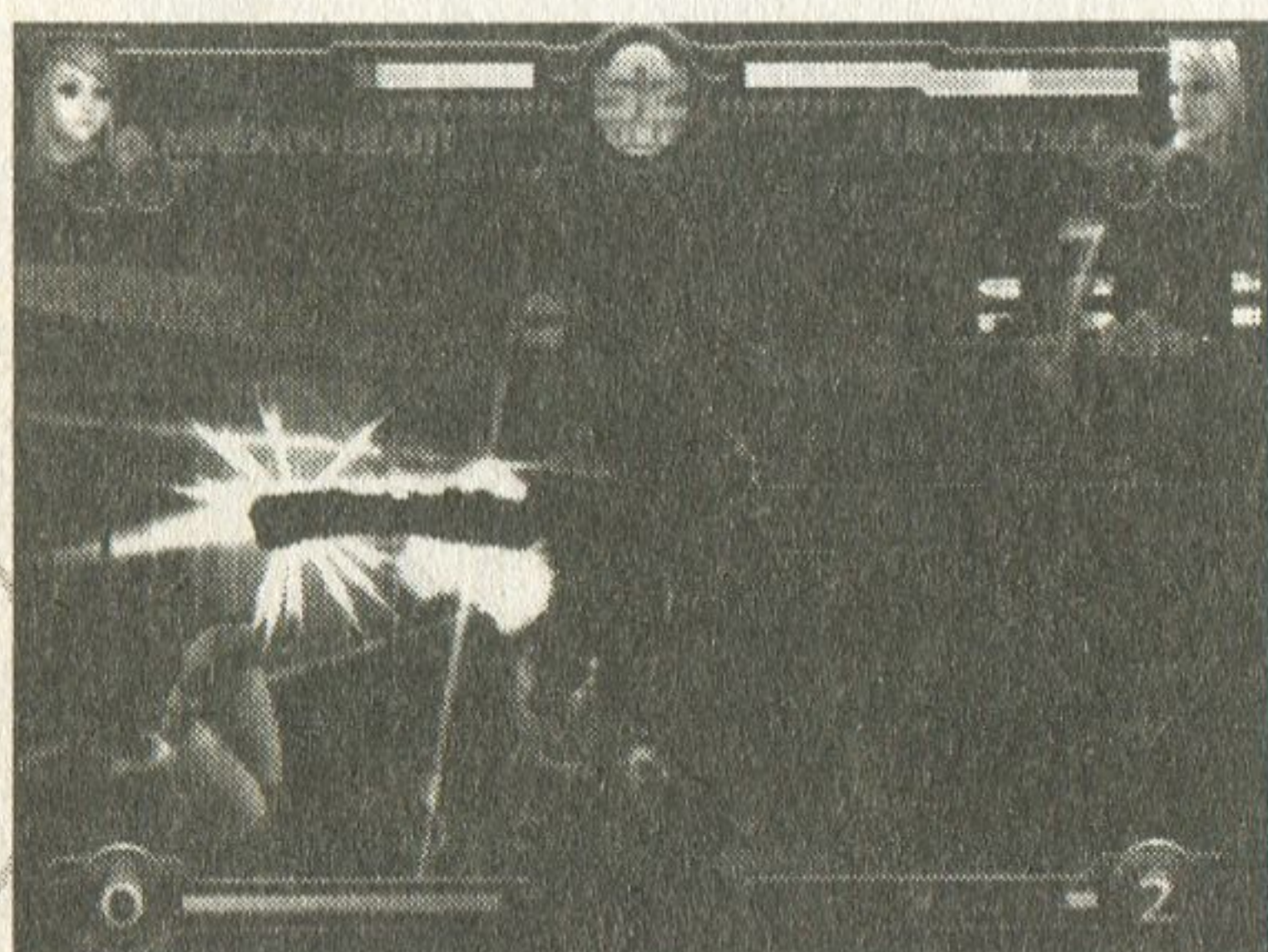
ジャンプの話に戻ろう。3D格闘では2D格闘のようにジャンプから攻めていくゲームは極めて少ない。それは3Dにすることで、「リアルさ」を追求する傾向があり、人間が3メートル近くジャンプして飛び込むなどという「あり得ないこと」を省いていくからだ。

しかし、『MI』のシステムは基本的には2Dシステムのまま。つまりジャンプから攻めていくことになる。そこで気になるのが「ジャンプの距離感」である。3Dのゲームとして開発したからだろうが、飛び込みの使い勝手が悪い。慣れてしまえば問題ないと言いたいのだが、どうしても上に飛びすぎる傾向がある。小ジャンプで攻めようと思っても、通常のチェーンコンボの出の速さと当たり判定の大きさに負けてしまう。この部分はもう少し考えてほしいところだ。『KOF』を新しく生まれ変

わらせるのか、それとも既存の操作感をキープするのかをハッキリさせたほうが良い。

ほかにももったいないのが「避け」の要素だ。避けの移動量が少ないので「飛び道具以外」を避けることが困難になっているだけではなく、チェーンコンボの移動量が大きいため避けたほうの攻撃も当たりにくい。つまり避けに関する「リスク」と「リターン」のバランスが悪すぎる。もう少し「回り込む」感覚にするべきだろう。結果として遊び慣れてくればくるほど、避けの存在を忘れていく。このあたりは「3Dなのであまり考えることなく『避け』を入れました」とすら感じてしまう。過去のゲームで3D格闘もいくつも存在するし、避けを効果的に使用しているゲームもあるのだから。

遊べることは事実

システム的には『KOF』のままだからかもしれないが、プレイそのものは快適に行うことができる。何も考えなくてもつながってくれるチェーンコンボと、非常に出しやすくなっている必殺技。これだけでも十分に初心者でも遊べる派手な格闘ゲームとして成立する。対戦に関しては特定のキャラのチェーンコンボが反則的に強いので、あまり友人とのプレイはオススメしないが、1人で遊ぶには良いだろう。クエストモードにしても数が多く、すべてクリアするにはかなり時間がかかる。3Dにしたことで問題点が発生してしまっているとしても、家庭用のゲームとしては遊べる。これは事実だ。過去の『KOF』シリーズをプレイして投げ出してしまった人間であっても、このゲームはそれなりに遊ぶことができる。

端に追いつめられて、そのまま無限コンボを決められることもあるバランスも微妙だ

結局のところ

3Dになっただけかというと、そうとも言い切れない。逆に『KOF』の看板を外したほうが良かったのではないかと感じる。3Dそのものを実験的に作るのであれば、過去をリセットすることができるし、「今後に期待」と誰もが思ってくれる。ある程度の出来栄えで合格点になるのだし、新しいものを登場させることで、看板シリーズが生まれる可能性も出てくるのだから。

これを『KOF』にしたのは売上のためだと言うことが明らかにわかりすぎる。新しいキャラクターがメインでもなければ、『KOF』シリーズのキャラクターもすべてが登場しているわけではない。人気のありそうな巨乳キャラと、一部のクール系のキャラクターが採用されている。3Dだからこのキャラを『KOF』から持ってこよう！　とは絶対に考えてはいない。3Dであれば特徴を生かすことができるかもしれないキャラクターはひとりもいないからだ。中途半端になっている理由を広報、および開発者はユーザーに本音で説明できるとは思えない。システムが『KOF』だから、とも言えないだろう。カプコンの『ヴァンパイアハンター』の系譜のように、同じシステムだが別シリーズというものは頻繁に存在するのだから。

ゲームの楽しさと会社の姿勢は関連しないので気にする必要はないのかもしれないが、この姿勢が続くと思うとぞっとする。このソフトがヒットすれば次回作は単純にキャラクターが増えるだけになるだろう。これは予言者じゃなくても見通すことができるはずだ。

関連作品

『ストリートファイターEX plusα』

ジ 対戦格闘アクション
メ カプコン　機 PS
¥6,090円(5%税込)　発 97年7月17日

『MI』同様、3D格闘といっても『バーチャファイター』や『鉄拳』とは方向性が異なるタイトルのひとつ。あくまでも現状では「3Dで表現しているだけ」、と思ったほうが良い。

『シャイニング・フォース 黒き竜の復活』

記憶の美化がない分普通に遊べたけれど……

ファミコンミニのようにベタ移植ができない逆境を逆手に取った追加要素。もう少しうまいやり方があったのではないだろうか。

『シャイニング・フォース 黒き竜の復活』は、任天堂『ファイアーエムブレム』(以下『FE』)シリーズを意識しながら、メガドライブの販売台数を伸ばすだけではなく、熱烈な女性ファンを同機に定着させた功績を持つタイトルだった。『FE』シリーズとの差別化を図るためのゲームシステム上、思い通りにお気に入りのキャラを育てられないもどかしさ、斬新だった「人間以外の種族」が多数入り乱れる世界観。これらの設定を活かしきれていない、ゲームシステムにムラがあるなどと酷評されながらも、スチームパンクと融合した真新しい世界観がユーザーに受け入れられ、地道にファンを増やしていった経緯がある。

本作は、ハードウェア特性の問題から、オリジナル版をエミュレートするよりも新規に作り直すほうが開発者の労力は少ないためか、ファミコンミニのようなベタ移植ではない。キャラクターカードによるアイテム収集や、MD版で語られなかったサイドストーリー(ならびに新規キャラクター)の付加など「ベタ移植ができない制約」を逆手にとった追加要素が本作のセールスポイントでもあった。オリジナル発売当時に本作をプレイしていなかった僕は、何気にフツーに遊べて数十時間のプレイに苦痛を感じなかったのだが、FC時代の『FF』リメイク攻勢と比較すると、もう少しうまいチューニングができたのではないか？と勘繰ってしまう。収集したカードの種類だけは2周目以降に引き継がれるが、レアアイテムの引継ぎやキャラクターの成長に応じた「パワーアップした敵」といった、同ジャンルのお約束(あるいは既存のファンに対するサービス)がオミットされている部分は、「まったく同じシナリオを再度プレイする」ための原動力としては微妙に弱く感じる。

PS2『シャイニング・ティアーズ』『シャイニング・フォース』と、立て続けに発売が控えている『シャイニング』シリーズに向けた布石、と考えるが、懐かしさだけではユーザーには手に取ってもらえない。パンチの弱いリメイクは、既存のファンと新規ユーザーを「最新作へつなげるための呼び水」として、どれだけの功績が得られるのだろう……。

『FE』同様、複雑なシステムのないオーソドックスなSLGもたまにはいい

text by 飴尾拓朗
プレイ時間：30時間

ジRPG
メセガ
機GBA
¥5,040円(5%税込)
発04年8月5日

『めいわく星人 パニックメーカー』

「イタズラ」行為は楽しいものの、ひとりでやり続けるには物足りない。パーティーゲームとして、多人数プレイの追加を求む！

脳みそホエホエ

プレイ時間:5時間

ジ 対戦イタズラアクション
メ カプコン　機 PS2
¥ 7,140円(5%税込)　発 04年8月5日

さてさて今回担当のゲームはシリーズものが多いけどその分**チャレンジャーな** **オリジナル作品**も多数出しているカプコンさんの期待の新作イタズラアクションゲーム『**めいわく星人 パニックメーカー**』です

イタズラをする時にはばれないために町の人に変身するのですがダメージを受けると下着(水着)姿になる所など皮肉村な好きとしては思わずニヤリとしてしまいます。

このゲームでは、プレイヤーは宇宙人のコズミ君となって各ステージにいる人々に数々のいたずら(攻撃)をすることによって規定枚数のコインを制限時間内に集めなくてはいけません

今作パッと見、斬新で取っつきにくそうなゲームなのですが実際にやってみると**基本はヒットアンドアウェイの思ったよりも普通なアクションゲーム**。ルールの上で戦う分、スポーツゲームっぽい？という感じがします

町の人を惹きつけるだけ惹きつけて、一掃するのはすっごい気持ちいいのですよ!!

ゲームはとてもシンプルでキャラクターも含めてヲタクくさくない(笑)
適当にやっても楽しめるシステムは非常にライトユーザー向けで遊びやすくて良いですね♪

ピョ
ピョ

う お お お お

イタズラって攻撃よりも逃げる時の方が楽しいと思うのはオレだけでしょうか？

……しかしながらひとりでやってると**そのシンプルさゆえに飽きるのも早い**かも、という心配もあったりします

基本システムがシンプルなぶんステージ別にルールが違ったりと工夫されているんですが、いかんせん全体のボリュームが足りませんでした・・・

いや、シンプルが悪いというわけじゃありません!!
実際、このゲームは十分に面白いと思います。
でも、何というか、**中毒性が弱い**気がするんですよね……
一回最後までクリアしちゃうと満足しちゃうというか……

個人的には、画面を見てるだけでもハデで楽しいので**みんなで集まったときにやるパーティーゲーム**のひとつとしてオススメいたします!!

4人対戦があったら熱かっただろうな…

モンスターサマナー

携帯機とリアルタイムSLGの意外なほどの相性の良さ

時間をコントロールするものが戦いを制す。快適な操作性が要求されるリアルタイムSLGをGBAで実現させた意欲作だ。

text by 編集部奥山
プレイ時間：14時間

自宅でやるための携帯機用ゲーム

そもそも携帯ゲーム機にSLGは向いているのか、という疑問は以前から持っていた。というのも、元来シリーズのファンであった『ファイアーエムブレム』や『オウガバトル』の携帯機版は、たいてい途中で挫折しているからである。好きなシリーズからしてそれだ。やっぱり携帯とSLGは合わないのではないか。そんな考えをひっくり返してくれたのがこの『モンスターサマナー』だ。

100種類以上のモンスターを集めるという、もはやお約束の収集性を持ちながら、1回の戦闘で使えるモンスターの種類を5つに絞るなど、GBAのメインユーザー層を考えた作りになっている。

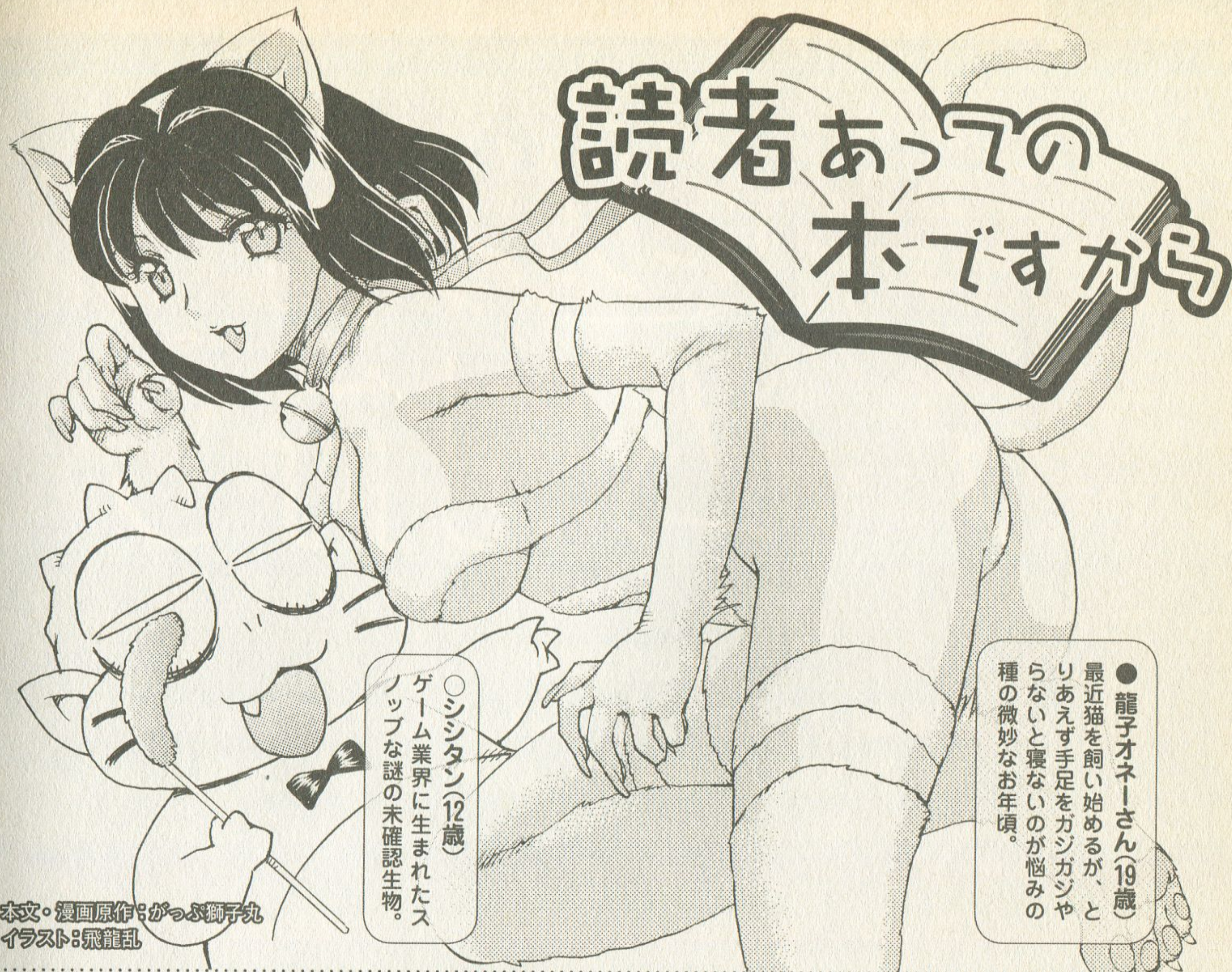
本作で最も特徴的だったのは、時間の使い方だ。モンスターごとに移動スピードや攻撃スピードが設定されているのはもちろんだが、召喚にかかる時間も決められている。モンスターはプレイヤーのMPを消費して召喚され、倒されると徐々にMPが回復するシステムのため、有限のMPをどう管理するかも考えどころだ。プレイするうちに、何を、何体、どんな順番で召喚するかが重要になっていると気づくだろう。戦闘自体は簡略化されているため、むしろそれがメインとも言える。

リアルタイムSLGで重要な操作性については、基本的に満足の行くものであるだけに「あと一歩」と言いたい。乱戦時の選択のしにくさや、どんな指示を出したか確認できないことなど、プレイヤーの工夫次第で乗り切れる部分ではあるが、ぜひ改善してほしいところだ。また、戦闘中のセーブ(中断でもいい)がない点もいただけない。

最近は、TVの前に腰を据えてゲームをするのが面倒だと感じる人が増えているという。そんなユーザーにとって携帯機でのゲームは電車などでやるものではなく、家のソファに寝転がってやるものなのかもしれない。その際、携帯ゲーム機には、従来のSLGの重厚さ、煩雑さではなく、瞬間的な熱中度、集中度がマッチしているのではないだろうか。本作は、携帯ゲーム機でのSLG作りに新たな方向を示した作品だと思う。

移動の際に、展開の説明が入っているため、次に何をしたらよいかわかりやすい

ジ リアルタイムSLG
メ ERTAIN
機 GBA
¥ 5000円(5%税込)
発 04年7月15日

読者あっての本ですから

●龍子オネーさん（19歳）
最近猫を飼い始めるが、とりあえず手足をガジガジやらないと寝ないのが悩みの種の微妙なお年頃。

○シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

10周年の次は60号が待ってるわけで……

●いや～気がつきゃゲーム批評も10年ですか。スタッフも感慨にふけるどころか、あまりにも目まぐるしく編集部が入れ替わるモンだから自分から言わないと誰も気がつかないという状況ですよね～。

○マそれはそうと、この本が出る頃にはPSPの価格が発表されている筈ですけれども、どっち方面にインパクトのある値段になっているのか気になりますネー。

■10周年おめでとうございます。初めて投稿しますがVol.47から読んでいます。ゲームハード・ソフトのことが、詳しく書かれていて、毎回とても参考になります。これからもがんばってください。

（大阪府　千羽鳩）

■結局、創刊号から買い続けて、今回なぜかホームページをたまたま見てアンケートを書いてますが、昔より勢いがなくなったように思うのは、ジジイの愚痴なのか、業界自体のパワーダウンなのか……。

（東京都　atomik）

■おめでとうございます。ついに10周年ですか。二十代の頃から毎号買い続けています。そういう私も33歳。んー早いもんです。

（奈良県　えー歳。）

●ゲーム批評ライターの中にも時々我に返って考え込むヒトも多いみたいですね。

■DSとPSPの特集は12月号発売号で良かったんでは……ということで、第2回目もやってください。

（神奈川県　す～ぎ）

■56年末の編集部に、読者を集めて宴会しましょう。掲載不能トークですごいことになるのでは。楽しそー！　これからもがんばって下さい。

（三重県　ぷー改）

●編集部的にはなんかやるみたいですよ。

○シシタン詳しくは知りませんが。

■先月号以前は買ってなかったので比較できないけれど、ナイゲーテイストが感じられる。女帝奥山さんが指揮するなら、ゲームダーリン的なコーナーも期待してます。

（神奈川県　豊田敦）

■どうせなら表紙は「室伏に思い

切り投げられるゲームキューブ」がよかったナーと思いました。あと奥山編集長ガンバッテ下さい。「ユーゲー」のころのように美少年の名を叫びながら5階の窓から飛びおりてはいけませんよ。あと原田勝彦もえ～。もえ～。

（埼玉県　橋本 晋吾）

○そんなコトやってたんですカあのヒト⁉

●オネーさん、奥山さんのこと「とにかくビールが水代わりの人」という印象しかありませんでした。

■今号の「ゲーム批評」は精神年齢が上がった感じの内容で良かったです。特に「ゲームソフト批評」は苦節十年、ついに経験値がたまってレベルアップ、新スキル獲得という印象を受けました。

（大阪府　産科DEミズ～コ）

■今ならゆるせるゲームってあるよね。中古で500円くらいだし、遊べるものも多いし。GBはあなば。

（兵庫県　松浦 敦）

○GB初期のタイトルには、50円でも許せないゲームも結構あるモンデスが、ジリ貧だった頃には受注ゼロとか今では幻のようなタイトルもありますのでひとつ探し回ってみては如何でしょうカ。

■次世代機の開発機材とかメーカーに渡りだしてるんだろうけど、独立系雑誌にはなんにも聞こえないから過去のゲームでもまた批評しますか、みたいな展開ですか？

（東京都　rT2k）

●ちょっと業界通気取りなお子チャマコメントありがとうございます。

○アレもターゲットマシンなんざ未だに着いていないのに年末発売と言い切るが恐ろしいデスネ。

■いま斉藤元編集長って何をやってらっしゃるんでしょうか？　久々にゲー批THUNDERを読んだら凄く面白いんですが、やはり彼女あってという部分は大きかったなぁ。アニメ批評さえ立ち上げなければ……。

（福岡県　泡吉）

●http://www.studio-uoo.com/をご参照くだサイ。

●相変わらず漫画方面についてはルーズなのが良く判ります。

■「夏の引きこもりゲームライフ」大爆笑しながら読みました。次回

読者イラストギャラリー

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで
なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。

〈東京都　アラスカ〉
言いたいことは分かりますが、機体の位置はどうかと……。

〈埼玉県　8王子〉
B4サイズの力作、ありがとうございました。

〈大阪府　玉魚〉
最初にシシタンは痩せ細っていたというのはご存知ですか？

〈神奈川県　O野〉
採用率から言って、「ホイホイさん」の認知率も高まりましたかね。

〈滋賀県　シンフォニー〉
感情のないキャラほど、どのゲームでも人気がありますよね。

は是非「残暑の厳しい屋外ゲームライフ」をお願いします。熱中症で倒れてしまうかもしれませんが。

（東京都　ゼノビア）

■「実録！引きこもり体験の日々」はおバカで最高に面白かったですわ。常々「一度はやってみたい」とは思っていたのですが、ヤッテハイケナイ行為みたいですな。

（岩手県　HA-21S）

○まあ、お金も体力もないヒトにはお勧めできないモンではありマスネ。

■「殺伐ゲーム超特急」はかなりツボにきました。前号で紹介された『BURNOUT2』も買っちゃいました。今後ともこのコーナーは続けて欲しいです。

（富山県　しぶしげ）

■P61高橋慶太さんの「ゲームなんてしちゃダメです。」には痺れました。こういった人がもっと出てきてこそ、ゲームはネクストステージへ移行できるんですね。

（大阪府　Akihiro Inda）

■最近マシですけど、レジに持参するのが恥ずかしくなる表紙はやめていただきたいです。次の表紙が怖くて定期購読がやめられない私です。

（大阪府　しまっち）

●編集長の常識がマトモなうちは大丈夫かとおもいますよ。

○さて、すっかり定着した『ゲーム川柳』デスが、今回もなかなかの作品が届いてマス！

■おもちゃ買う／金を作りに／ゲーム屋A

（岡山県　RYO）

■「FFの／主役は皆／美形だね」
美形もいいけど、たまにはマッチョな主役も見たいナリ。

（岡山県　N村）

■Now loading／画面に映る／マヌケ面

（大阪府　やる気なし男）

■「ギャルゲーの／キャラにひかれて／引きこもり」
今号の特集を受けて。

（福井県　ぺんぎん）

○ヤハリ川柳なんですから時事ネタと絡めると面白いデスよね。

●N村やぺんぎんのようにコメントを添えると、どっかの会報みたいで風情がでますよね。

えー、なんだかんだというコトでゲーム批評も遂に10周年！となりましたが…
どうですかオネーさん的には？
マ　そうですねー憎まれっ子世にハバカルと申しますか はよう死に腐れって奴ほど意外としぶとかったりしますので
10周年！
『ゲー誹なんぞもう今年中に廃刊でしょ』などとしたり顔でほざいているプチ業界人や小憎ッコの皆様のお考えよりも意外と世の中が深くて本当に申し訳ない限り　とオネーさん思います！
ケケケケケ
なんでことさら自分から恨み買うようなコト言うンカナ～この女は
ところで10年前を振り返るとシシタンとしてはどんな感じ？
そうですねー94年というと丁度プレイステーションやセガサターン登場でゲーム業界的に一番元気が良かった頃という印象ありますネー
音楽や映像表現をゲームの売りにできる程ハードの性能が飛躍的に進歩して　それまでに無かったゲームジャンルが一気に登場しまシタ
ふむふむ
とりわけ心停止寸前のPCエンジン最後のカンフル剤として登場した「ときメモ」が壮絶なギャルゲーブームを呼んだのもこの頃デス
あー丁度この頃からなんですね「ゲーマー＝かわいそうな人」というイメージがついたのは
かわいそう言うナーーー！！
それはそうと…過去のゲームを再評価というのが今回の特集デスがゲーム業界的にもココ最近レトロ物がビジネスになって来てマス

読者遊戯
～DOKUSYAYUUGI～

○では、今回のお題は、「**ゲームで育んだ愛**」デシタ！

■いまの彼女がGBAを欲しいというので、一台あげちゃいました。ケーブル対戦の麻雀で愛をはぐくんでいる最中です。麻雀教えるのに、GBAの対戦は最適ですよ～。他の2名を揃える必要がないし。
（東京都　atomiさん）

■『that'sQT』。『スーパーマリオ』は好きだけど、最近のゲームは難しくて苦手だった彼女が家に来て持って帰ってしまった一本。「キューティやってる？」「うん、だいぶ集ったで、あと〝まりも〟とかあるねん」などと言っても、有名なゲームではないので誰もわからず、二人でクスクスと笑ってたのが楽しかった。
（大阪府　ぱぱいやさん）

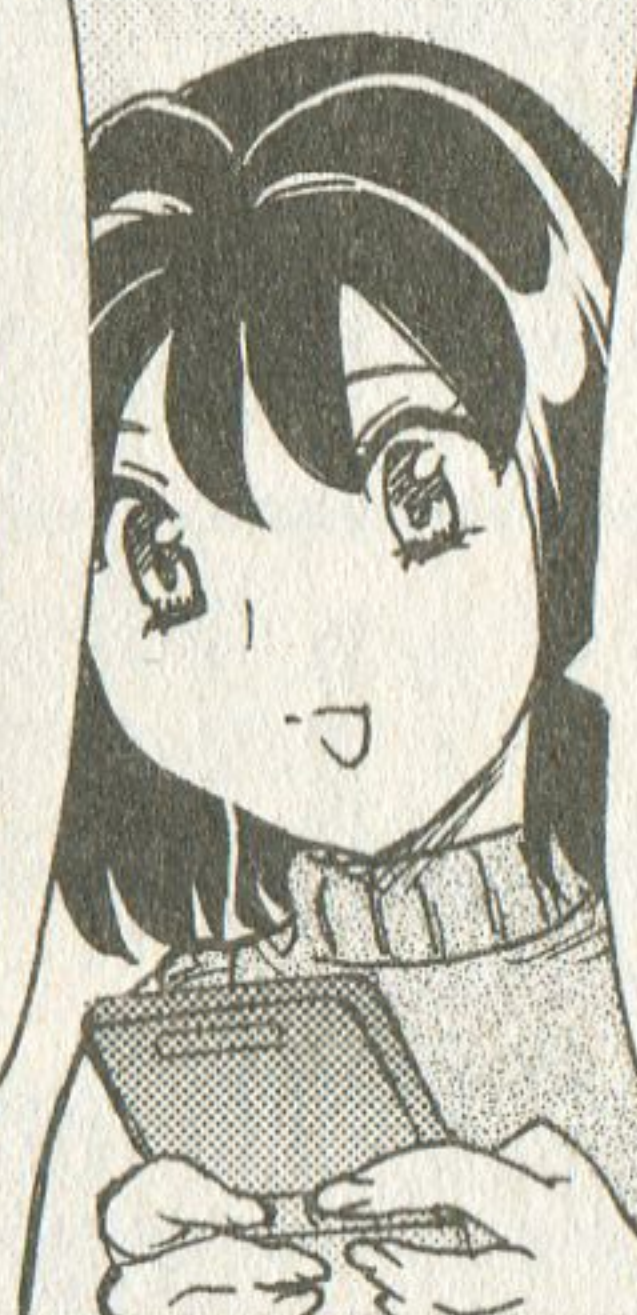
■育んだ愛はないけど、高校時代からの友人でよくゲームの貸し借りをしてた奴が結婚したので、結婚式の余興で『マザー』の曲を演奏した。その日あいつはヒーローだった。
（大分県　P．Nさん）

■4年前に亡くなった父に「ウキウキ釣り天国」のコツを教えたのがきっかけで、親子の会話が復活したことかな…。
（茨城県　c.g.ponn.さん）

■以前、相思相愛だった女の子に『久遠の絆』を貸したのですが、バッドエンドを迎えた今となっては返ってくる事もなく……。DC版をやる度に甘い思い出に浸っています。
（神奈川県　瀬山　響さん）

●今回エロ餓鬼どもからのアカラサマな下ネタが殺到するかと思いましたが意外といい話が多くオネーさん、みんなを見直しました。

○次号はゲーム批評10周年記念「**10年後の私とゲーム**」デス。人生の何割かをゲームに捧げた皆様の未来日記をお待ちしマス！

そういやオネーさんまわりでもファミコンMINI買う人多いです
ソウデスネー現行のゲームが伸び悩んでいるなか携帯電話なんかで懐かしさを武器に一部のファミコン世代の心を鷲掴みにしてマス
PCでメガドラソフトのダウンロードサービスも始まりましたし…古参ゲーマーはハードの棲み分けが始まりつつあるのかも知れませんネ
年寄りは今のゲームを遊ぶ体力が無くて懐かしのゲームに行っちゃう？
ソウイウ向きもあるカモ知れませんが…初めて遊んだゲームってやっぱ心に残るじゃないですカトラウマゲーという奴デスね
であい？
あー最初の出会いは大切ですよねー
オネーさん最初に遊んだゲームソフトって何？
んーと　最初にゲーム買ったのは秋葉原で…
へー
イッコのカセットにスーパーマリオがいっぱい入ってる奴～
あー『マリオコレクション』とかいう奴ネ？
いや漢字だらけの箱だったんで良く判らないんですけどマリオがソニックみたいなステージで高速ダッシュできたりスト2のキャラと対戦格闘できたりゲーム雑誌では見たこと無いマリオのゲームが30個も入ってまして
お得ぅ～
最初からイキナリ**海賊ソフト**買うナ――!!

執筆者一覧

◆天野譲二／あまの・じょうじ

著書に「電子遊戯鬼畜道」（マイクロマガジン）、その他「面白いDVDの本」（太田出版）、「日常洋画劇場」（洋泉社）などに執筆。久々にサターン（もうすぐ10歳）を起動したら、リードエラー、内蔵メモリの電池切れ、とどめにパワーメモリの昇天を味わわされました。

◆飴尾拓朗／あめを・たくろう

G-trance丁稚どん。苦言を呈しながらも『ティアーズ』も『新フォース』も、久しぶりに（仕事抜きで）遊ぶぞ！と心に誓った期待のタイトルなので、発売日即購入決定（本当）。

◆Alexander服部／あれくさんだー・はっとり

DTM、パソコン、ゲーム関連のフリーライター。ゲーム関連の雑誌はそろそろ全部消えるのではないかと思っている今日この頃。本誌もそろそろ内容を変化させて来るに違いない！

◆池谷勇人／いけや・はやと

引越し以来回線の調子が悪く、しばらくオンラインゲームから離れた生活を送っているのですが……なんですかこの体調の良さは！　そこそこ距離を置いていたつもりでしたが、何だかんだ言いつつどっぷり漬かっていたのだと実感してしまいました。

◆卯月鮎／うづき・あゆ

レビュアー。メダルゲーム『スターホース』は、もう延々とやり続けているゲーム。新作が待ち遠しい。ベットゲームとしては厳しくなったが。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

◆AZ 1号／えーぜっと・いちごう

某ゲーム開発チームと富士山登頂＆スクーバで潜りまくりと、いつになくアウトドア風味の夏を過ごしたゲーム系モノ書き。でも、ホントは仕事がないからヒマなだけなんです～。と、こんなところで営業に余念のない努力家の一面も……。どうスか、お客さん！

◆MSXアソシエーション（会長・西和彦）

本業の合間にMSXの合法的永続的利用機会確立に励むボランティア集団。MSX系8ビットPCのBIOS管理を担う。実はたまに集まってはMSXで遊んでいるだけの人々かも。ユーザーは黙ってちゃだめだ、あきらめちゃだめだ、自分から動かなくちゃだめだ！
http://www.msxa.fcm.co.jp/index.html

◆大槻典博／おおつき・のりひろ

71年生まれ。関西大学社会学部卒。テレビゲームとパソコンの双方で幅広い取材を行っている。

◆緒方カズキ／おがた・かずき

4回も書くことになるとは……。なんだか編集部の陰謀で恥さらしをさせられてる気がしますが、『ひぐらしのなく頃に』が怖すぎるのでどうでも良いことにします。

◆がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる

68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな36歳。

◆多根清史／たね・きよし

ゲーム雑誌「CONTINUE」編集デスク兼フリーライター。9月末に『メガドライブ大全』（太田出版）と『正義の味方の値段がわかる本』（宝島社）が、ほぼ同時発売！　どちらもよろしくです。

◆テリヨン／てりょん

学生時代は外書伝門書店で立ち読み読者、ちょっとオトナになって定期購読者、ゲーム誌編集者になっては韓国版ゲーム批評の担当編集者、ゲーム製作者にジョブチェンジしてからはライター……。連載を終える今、ゲーム批評と一緒にした年月を振り返ってみると、実に感慨無量です。今までありがとうございました。今後ともよろしくお願いいたします。

◆中村彰憲／なかむら・あきのり

立命館大学政策科学部助教授、学術博士。名古屋大学、中国清華大学公共管理学院交換研究員、早稲田大学アジア太平洋研究センター助手を経て現職。専門は組織論および経営戦略論。研究分野は中国におけるデジタルコンテンツ産業。昨年のE3からはロシア、東欧におけるデジタルコンテンツ産業の研究にも着手。
ご意見はshnakamuraa@yahoo.co.jpまで

◆名越稔洋／なごし・としひろ

65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディヴィジョン部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

◆脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ

イラストレーター。今年はなぜだかゲームの仕事ばかりしています。ゲーム好きとしては嬉しいかぎりですが、おかげでゲームする時間がすごい少なくて悲しかったりもします（笑）。現在は年内配信を目指して新作アプリを製作中ですのでよろしく。
http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

◆ハービー吉村／はーびー・よしむら

編集／ライター。40歳を目前にして、超多忙な仕事を抱え込むことになりました。もしかして、今回は本当にゲームをやっているヒマがなくなるかもしれません。また『トゥームレイダース』のような出会いがあるといいのですが……。

◆橋本和明／はしもと・かずあき

小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライタ

ーとしてさまざまな雑誌で活躍中。

◆罰帝／ばってい
埼玉より無駄電波発信中のフリーライター。元企画屋で元ゲーセン店長代理で元中古ソフト屋買取担当。最近『ファミコンミュージックDVD　ナムコット編』（サイトロン社より発売）の製作にかかわりましたのでよろしく。"罰記"でググると拙者の日記にたどり着くので来ないでください。

◆原田勝彦／はらた・かつひこ
海外版『BURNOUT3』を買ってご満悦だけど生活は苦しくなった自暴自棄なフリーライター。ゲーム以外のことは何も考えていないが、ゲームのことも割と考えていない。

◆春生文／はるお・あや
ライター。プレイ中の大規模MMO二作とも拡張パッケージ発売って、一体どうしろと。新しく忍者が導入されるやら（UO）忍者がきもち弱まるやら（FF11）。時代は忍者か。

◆藤原修二／ふじわら・しゅうじ
某アニメのアフレコ取材に初参加。取材後、同行した人に声優ってカワイイんですねと時代錯誤なコメントで場を凍らせてしまいちょっと鬱な今日この頃。

◆松岡利康／まつおか・としやす
俗に「暴露本出版社」といわれる鹿砦社（ろくさいしゃ）代表。出版差し止めの仮処分を申し立てられたアルゼ検証本第3弾「アルゼ王国の崩壊」絶賛発売中!!
http://www.rokusaisha.com/

◆水野隆志／みずの・たかし
今回の原稿を書くのに先立ってシリーズの『I』から『III』をあらためて再プレイ。なんとなく、徐々に下降傾向にある気が……。

◆MIDIはらふじ／みでぃ・はらふじ
制作集団"phonio"のリーダーであり、いろんな言葉を紡ぎながら生きる関西人。五輪で金メダルを取った北島康介選手の「超気持ちいい」が、何か最初から「勝ったらこれ言おう」って決めてたように見えて気持ち悪い、そんな32歳。http://www.phonio.jp

◆山谷剛史／やまや・たけし
自称デジタルトラベラー。アジアなど世界のIT事情を主にルポする。最近はゲームウォッチのようなPC、VAIO TypeUを購入。ハウスオブザデッドをインストールし、スタイラスでタッチパネルつついて敵を撃ちまくるのがいい暇つぶしになっている。

◆米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー&ライター。代表作は『ぷよぷよ』『バロック』。「ベストセラー本ゲーム化会議」WEBで連載開始。10月から池袋コミカレで「デジタルコンテンツ仕事術」講師。

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は11月17日、当選者の発表はVol.60（12月3日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1. XBOX本体　**1名様**

2. 今回「ゲームソフト批評」でご紹介した
『流行り神 警視庁怪異事件ファイル』
『サーティーン 大統領を殺した男』
『ペーパーマリオRPG』
各1名様

「ゲーム批評 Vol.58」プレゼント当選者発表

1. プレイステーション2本体
2. 3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！
クリムゾンスカイ
ワリオワールド

神奈川県　後白河法皇さん
大阪府　しまっちさん
岡山県　うどんさん
茨城県　超議長さん

以上、4名様となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締切は11月17日、当選者の発表はVol.60（12月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.59
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、「ゲーム批評」に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

キリトル　キリトル

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」の勝者はどちらだと思いますか？　また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦ＰＣゲームのプレイ経験はありますか？また、どのようなタイトルをプレイされましたか？

⑧04年に発売されたタイトルで、一番面白かったものとその理由をお教えください。

⑨「10年後の私とゲーム」はどうなっていると思いますか？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル　キリトル

①

②　③

④ 購入した　購入しなかった　理由

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

バックナンバーインデックス

Vol.58　2004年9月発行／780円(税込)

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るＤＳへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!?　フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト

Vol.57　2004年7月発行／780円(税込)

■珍ゲーで、何が悪い
珍ゲーが売れない代名詞となってしまった理由
新しくも珍しいタイトル作りに挑戦する意味とは!?

■買ってはいけない攻略本
攻略本制作担当者の苦悩
攻略本クロスレビュー

Vol.56　2004年5月発行／780円(税込)

■ゲームが売れない！　客が来ない!?
ゲームを売るための壁と求められる戦略
アーケードゲームが本当に抱える問題

■リアルすぎて困っちゃう！
3D酔い、操作上のストレスは解消できるのか
ゲーム業界全体で考えるべき問題とは

Vol.55　2004年3月発行／780円(税込)

■シリーズゲームの盛衰
成長・安定・衰退　計9タイトルのシリーズ分析
シリーズゲームの市場占有率

■クリエイター再編
名物クリエイターが生まれないのはなぜか?
ゲームリパブリック代表「岡本吉起氏インタビュー」

Vol.49　2003年3月発行／780円(税込)　品切中

■スクウェア・エニックス創り上げられた楽園の闇
■背徳ゲームの愉悦

Vol.50　2003年5月発行／780円(税込)　品切中

■決定!!　ゲーム批評大賞
■台頭したメディアミックス

Vol.51　2003年7月発行／780円(税込)　品切中

■ゲーム批評的エロゲー論
■バグソフトの真実

Vol.52　2003年9月発行／780円(税込)

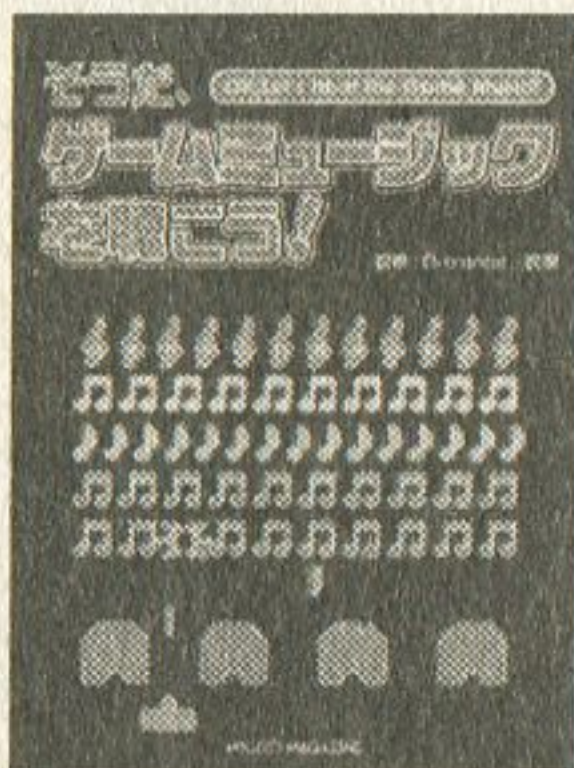
■オンラインゲームの虚実
■快楽！　ゲーム音楽

Vol.53　2003年11月発行／780円(税込)

■ゲームは犯罪者を生むのか。
■洋ゲー大侵攻

Vol.54　2004年1月発行／780円(税込)

■最強ガンダムゲーム
■ゲーム雑誌批評

関連書籍

そうだ、ゲームミュージックを聴こう！

02年10月発行／1,344円(税込)

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）

ゲームクリエイターの原体験

01年10月発行／1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム＆ウォッチ／安田朗氏：ストリートファイターⅡ／薗部博之氏：ダービースタリオン／米光一成氏：ぷよぷよ／メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）を切り離す。
※払込金受領書は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間（１年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日２週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号1月号からのお申し込みは、11月19日(金)までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます）。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

Editor's Room

春頃に購入した同人ゲーム『花帰葬』を最近になってようやくプレイしたところ、これが大当たり。特に音楽が絶品でした。8月には副読本なども出ていたらしいのですが、今さら手に入るわけもなく、せめて購入後すぐにプレイしていればと後悔しています。積みゲーはイケナイという教訓になりました。とりあえずこの猛烈な肩こりを治してからゲームの秋を満喫しようかと思います。（奥山）

一番すげえのは、プロレスなんだよ！　てなわけで『キングオブコロシアム2』ですよ。前作と基本システムがほとんど変わってないのがナニですが、プロレスっぽさが存分に出ているので私ゃ満足です。ともかく、これで遠藤さん＆ユーゲー北郷編集長に『プロ野球スピリッツ2004』でカモられまくった借りを返せそうです。問題は、この土俵にお二方が乗ってくるかどうかですが。（櫻川）

今年は風の強い日が続いていますね。切るのが面倒くさくて長髪にしていたら、煙草の火が燃え移ってかなり大変な目にあっております。さて、右腕の「腱鞘炎」に悩まされている今日この頃。前回は「口内炎」と「ものもらい」でしたから、結構ボロボロですね（笑）。この立て続けの体調不良の原因は、夜中に足をつかむ「アレ」のせいかと。（呪怨クラスじゃないことを祈っている遠藤）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 11月号 Vol.59

平成16年11月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第11巻第8号通巻94号　特別定価880円（本体838円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈／遠藤　学
販売営業：浜崎　肇／河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：森　崇（株式会社マイクロハウス）
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：株式会社エストール／内田雄介（株式会社マイクロハウス）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

Editor's Room

春頃に購入した同人ゲーム『花帰葬』を最近になってようやくプレイしたとこ

払込取扱票

02	東京	通常払込料金加入者負担

口座番号							百	十	万	千	百	十	番
0	0	1	2	0	−	2		1	2	3	2	9	5

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

通信欄

定期購読誌名	※ 購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評　※新規／継続	月号より1年間	4，680円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□−□□□□

フリガナ

送付先御氏名	電話	年齢	性別
	TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　　）

※

（e-mail：　　　　）（電話番号　　—　　—　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号	0	0	1	2	0	−	2	通常払込料金加入者負担
		百	十	万	千	百	十	番
		1	2	3	2	9	5	

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					4	6	8	0

ご依頼人　※

料金

特殊取扱

受付局日附印

キリトリ線

ス）

next announcement....

次号「ゲーム批評60号」は大幅リニューアル予定！
ご期待ください!!

第1特集

オリジナルタイトルが盛りだくさん！

PCゲームをなぜやらない？（仮）

第2特集

年末発売ラッシュ、その前に……

ゲーム批評的GJ（グッジョブ）ゲームアワード（仮）

大好評！ ソフト批評

『我が竜を見よ』（PS２）、『エースコンバット５　ジ・アンサング・ウォー』（PS２）、『剣豪３』（PS２）、『ステラデウス』（PS２）、『トゥーハート２』（PS２）、『マリオテニスGC』（GC）、『ファントムダスト』（ＸＢＯＸ）、『デッド オア アライブ アルティメット』（ＸＢＯＸ）、『ファイアーエムブレム聖魔の光石』（ＧＢＡ）
などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号60号は… 2004年12月3日（金）発売!!

平成16年11月1日発行第11巻第8号通巻94号 発行人:武内静夫 編集人:武内静夫 発行所:(株)マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

特別定価:880円 本体838円

©2004 MICRO MAGAZINE
Printed in Japan

雑誌 03679-11

4910036791147
00838